取扱説明書
メガ・CD専用
MEGA CD
SCENARIO SIMULATION GAME
MEGA
Schwarzschild
メガシュヴァルツシルト
1
PLAYER
BACK UP
RAM
SEGA

MEGA-CDディスクは、メガ・CD専用のゲームソフトです。

（普通のCDプレイヤーでは使用しないでください。）

➡ゲームを始める前に

①コントロールパッドのスタートボタンを押すと、右の画面に変わります。

②方向ボタンでカーソル（➘）を動かして「OPEN」を選び、Cボタンを押します。

③MEGA-CDのトレイが開きます。同時に画面の表示が「OPEN」から「CLOSE」に変わります。

④トレイのくぼみに合わせて、レーベル面（ゲームタイトルなどが印刷されている面）が上になるように、MEGA-CDディスクをセットしてください。

⑤カーソルを動かして「CLOSE」を選び、Cボタンを押すと、トレイが閉まり、「CD-ROM」の表示が出ます。

⑥カーソルを「CD-ROM」に合わせ、Cボタンを押すと、ゲーム画面に変わります。

➡セット時の注意

①MEGA-CDとメガドライブが正しく接続されていますか？

②MEGA-CDとメガドライブそれぞれのACアダプタが差し込んでありますか？

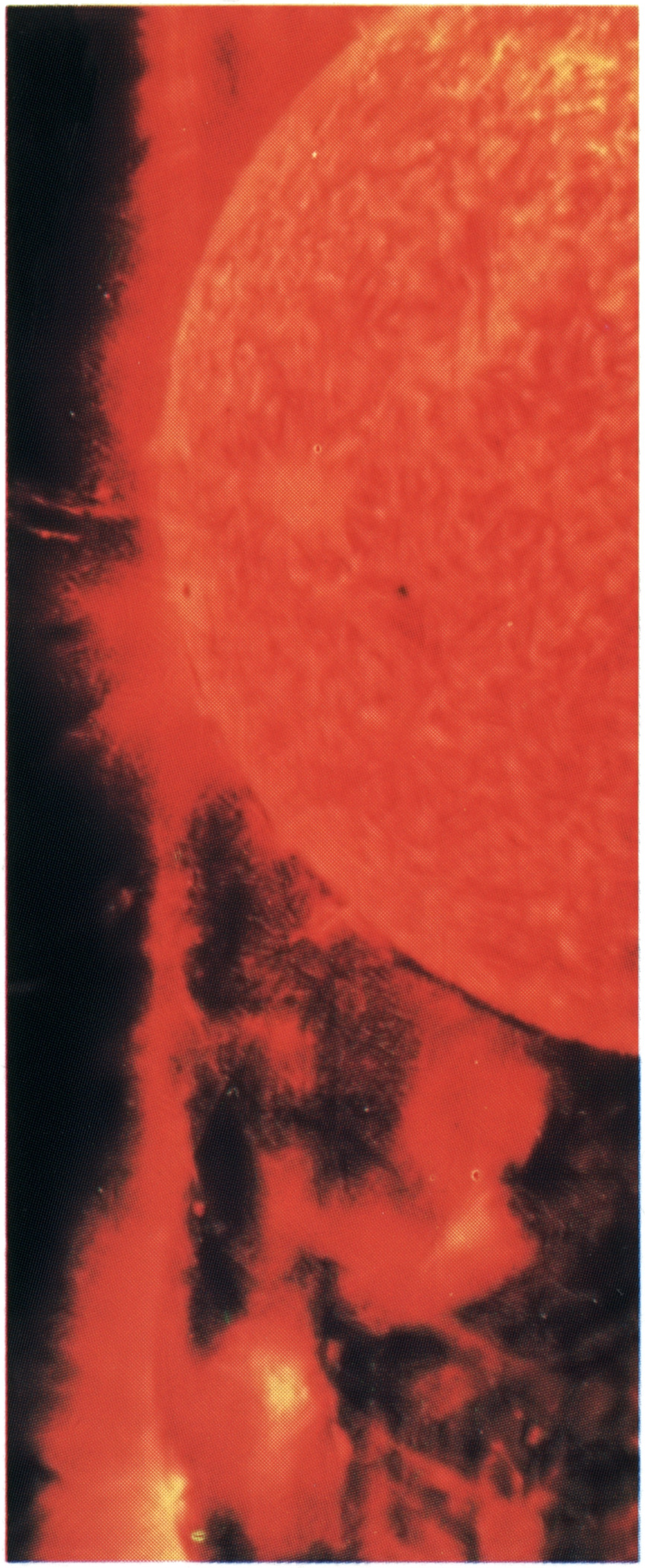
③メガドライブ本体からゲームカートリッジが抜いてありますか？

①〜③を確認したら、メガドライブ本体のパワースイッチをONにしてください。右の画面が表示されます。

★MEGA-CD本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

★このディスクを無断で複製することおよび賃貸業に使用することを禁じます。

CONTENTS



【1】バックストーリー 2
【2】ゲームの進め方 4
【3】コントロールパッドの使い方 5
【4】セーブ・ロードについて 6
【5】マップ画面について 8
【6】コマンドについて 9
■惑星コマンド 9
■システムコマンド 10
■艦隊指令 11
【7】戦闘 について 16
■戦闘のルール 16
■戦闘画面 18
■戦闘時のコマンド 20
■フォーメーション解説 22
【8】全体マップと国家の紹介 24
【9】登場戦艦 26
【10】CAST（声の出演） 28

【1】バックストーリー

人類は誕生以来、滅亡の危機を幾度となくまねいたが、滅亡だけはまぬがれてきた。しかし、その度に多大な犠牲を払わなければならなかったのも事実である。
いく世代にもわたり進歩した文明が、まさに飽和状態になろうとした時、彼らはさらなる進歩を広大なる宇宙に求め、先を競って地球を離れていった。

大銀河「シュヴァルツシルト」へ向けて…

未知の可能性を秘めた大宇宙に、人類が根をおろすまで無限にも思われる歳月がかかったが、彼らは次々と惑星を開拓し国家を築いていった。大銀河の歴史はそんな国々の興亡の歴史でもある。彼らは、祖先が、いくども滅亡の危機を迎えたことなど忘れ去ってしまっていたのだ。
人類が多大な犠牲と引きかえに学んだはずの、過去の貴重な教訓は、ひしめき暮らしていた地球…人類発祥の地という碑を立てられた惑星と共に、神秘のベールの彼方に追いやられていた…

大銀河シュヴァルツシルト。その辺境に、十数の国からなるソマリ星系がある。
この数十年、銀河中枢の争いに巻き込まれることもなく、平和な歳月をおくってきたこの星系にも、ついに、戦乱の時代が訪れようとしていた。

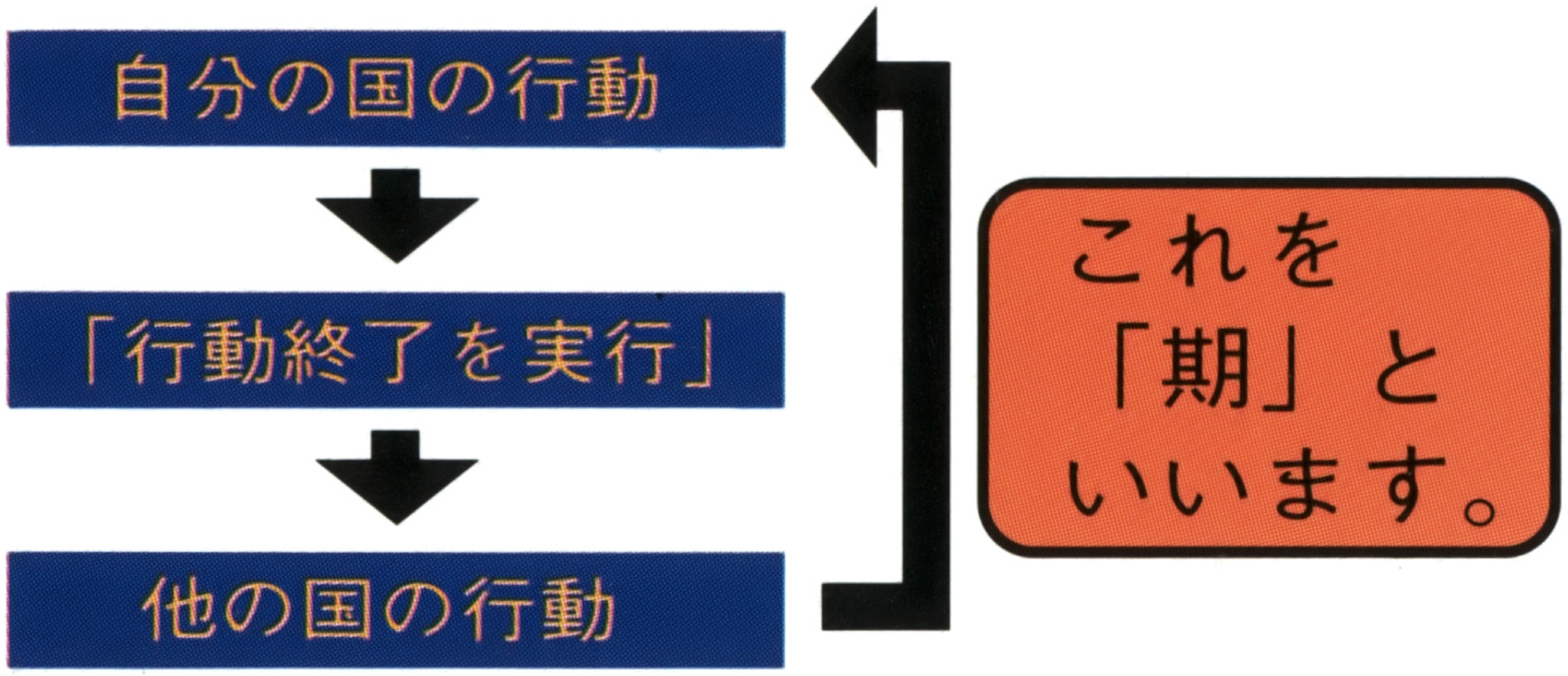
ソマリ星系での戦いの発端は、星系西部の二国家が、希少金属の発掘権をめぐり武力衝突を起こしたことだった。
二国家に隣接していた国の国王は、平和的解決のため、仲介に立とうとした。まさに、事態が和平にむけて解決の兆しを見せた時、一発の凶弾がすべてを水泡に帰してしまったのだ。
国王を亡き者にした後、反乱分子は、クーデターを起こし、惑星ナッソスを占拠。独立を宣言した。
「国王暗殺さる。反乱分子は独立を宣言」
留学中であった亡き国王の皇太子アルシオンは、報を受け急ぎ母国へと向かった。

母国オーラクルム。星暦3960年のことである。

破壊と陰謀の暗雲が、ソマリ星系に覆いかぶさろうとしていた…

【2】ゲームの進め方

メガシュヴァルツシルトは、次のようにゲームが進んでいきます。



ゲームでは、時間が星暦で表示されます。星暦は3960年3期から始まります。
他の国の行動が終わると、星暦が進みます。
星暦の１年は52期です。

自国の行動が始まると、星暦と、今回の収入資金、保有資金額が表示されます。

収入資金…この期に入ってきたお金です。
保有資金額…今もっているお金です。

収入資金は、新たに小惑星帯を見つけるか、敵の惑星を占領すると増えます。
逆に、自国の惑星が占領されてしまうと、減ってしまいます。

●主星

主星とは、各国の軍司令部がある惑星です。
自国の主星が敵に占領されてしまうと、ゲームオーバーです。

【3】コントロールパッドの使い方

従来の3ボタンコントロールパッドでもプレイできます。

STARTボタン

1）ゲームスタート
2）画面スキップ（ヴィジュアルデモ中だけ）
3）自国の艦隊へ順番に移動
4）戦闘時のポーズ

Cボタン

1）惑星コマンド表示
2）コマンド決定
3）数値決定

方向ボタン

1）マップ上のカーソルの移動
2）コマンド選択
3）数値の増減
4）艦隊の移動
5）攻撃目標選択
6）戦闘時のカーソルの移動
※方向ボタンでの数値の選び方は
・上下で1ずつ増減
・左右で10ずつ増減

Bボタン

1）コマンドのキャンセル
2）システムコマンド表示

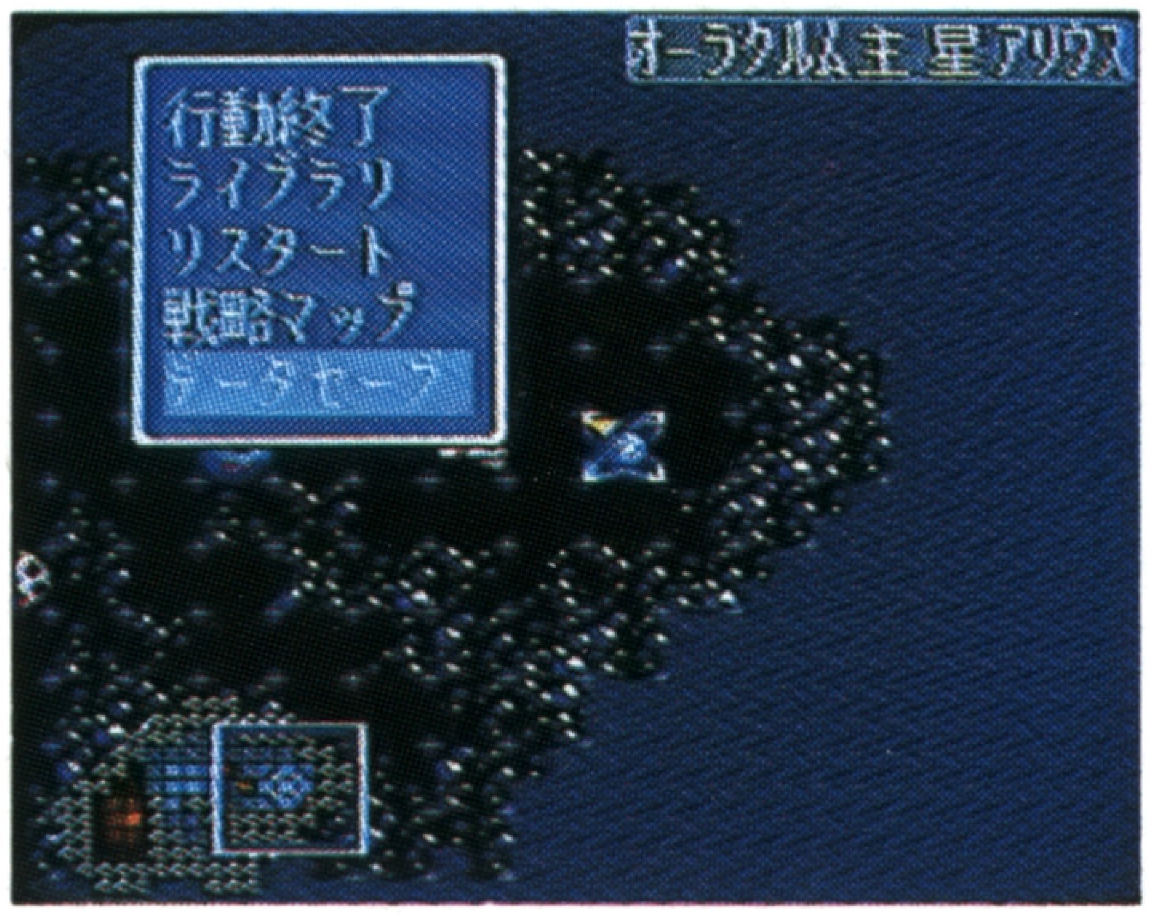
Aボタン

1）自国の惑星へカーソルが順番に移動
※戦闘中、Aボタンは使用されません

※ X.Y.Zボタンは使用しません。

【4】セーブ・ロードについて

■セーブ



何もコマンドが表示されていない時に、Bボタンを押してシステムコマンドを表示させてください。
「データセーブ」を選択してCボタンを押してください。ファイル名の一覧が表示されますので、それを選択すると、現在のプレイ状態がセーブされます。

セーブは、本体の内蔵バックアップRAMにおこなわれます。
メガシュヴァルツシルトのデータをセーブするには、内蔵バックアップRAMに68ブロックの空き容量が必要です。
そのため、内蔵バックアップRAMには、ひとつのデータしかセーブする事ができません。

複数のデータの保存方法

複数のセーブデータを保存するためには、外部バックアップ RAMカートリッジが必要です。MEGA-CDのコントロール画面で内蔵バックアップRAMにあるメガシュヴァルツシルトのセーブデータを外部バックアップ RAMカートリッジにコピーしてから、ゲームをスタートし、以前にセーブしたものとは別のファイル名でセーブをおこなってください。
MEGA-CDのコントロール画面で使用されるメガシュヴァルツシルトのデータ名は、『KS_SSCH1_00（〜02）』です。
ゲーム中の『ファイル 0〜2』のセーブデータは、それぞれデータ名の 00〜02 に相当します。したがって、バックアップRAMカートリッジをお持ちの場合でも最大３つまでしかセーブデータを保存できませんのでご注意ください。
本体のバックアップRAMに他のゲームのデータがセーブされていて、残り容量が 68ブロック未満の場合は、セーブができません。
ゲームスタート時にその事が表示された場合は、すでにある他のゲームのデータを削除してください。

■ロード

内蔵バックアップ　RAMに保存されているセーブデータでゲームを再開したい場合には、ゲームスタート時に、「CONTINUE」を選択してCボタンを押します。

エピソード選択

それまでにクリア、または、挑戦しているエピソードの中から好きなエピソードを再びプレイすることができます。
エピソード選択で選べるエピソードは、クリアした時に自動的にセーブされます。

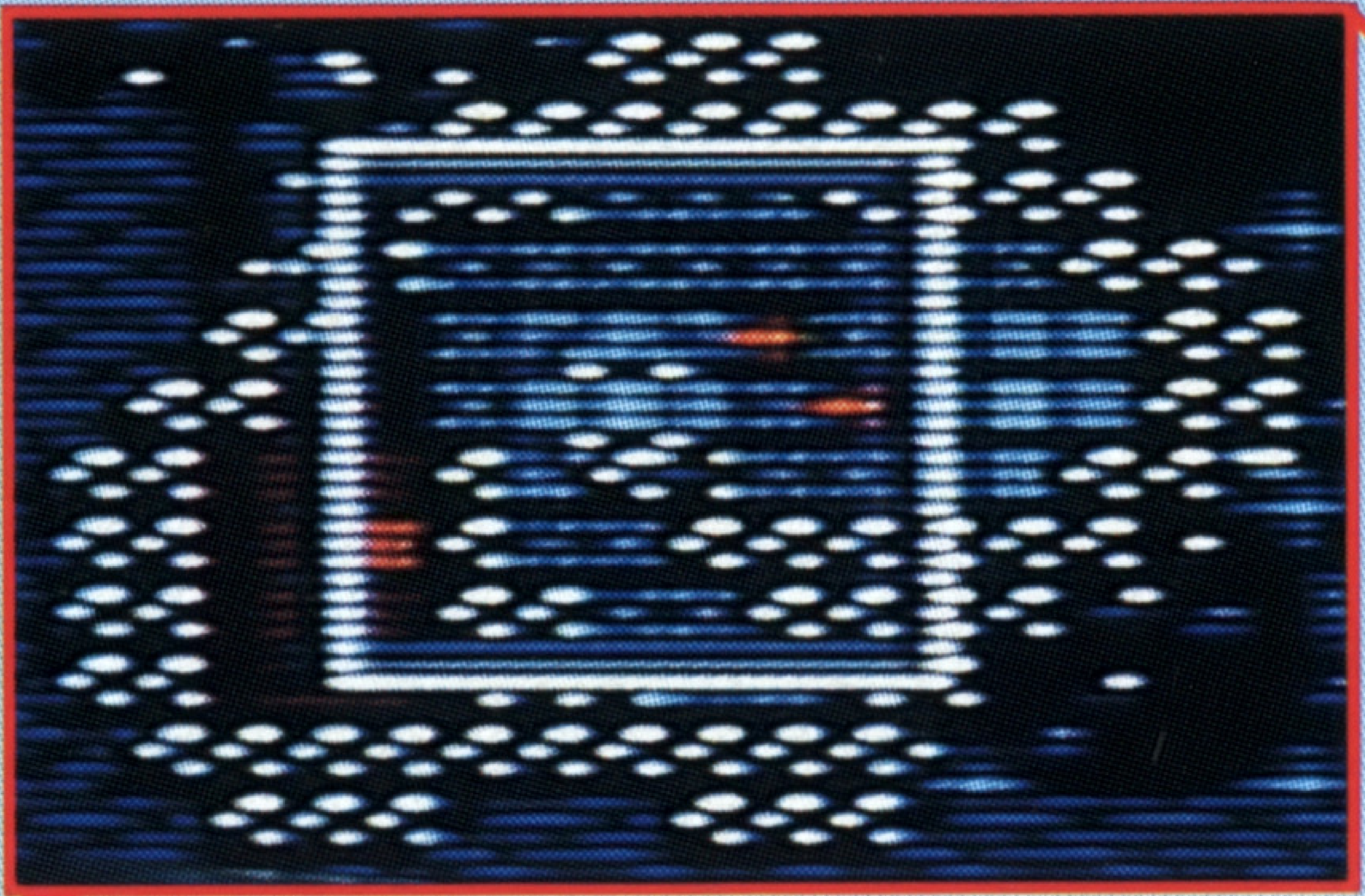
データロード

外部バックアップRAMカートリッジに保存されているデータでゲーム再開したい場合は、ゲームをスタートする前に、あらかじめMEGA-CDのコントロール画面で外部バックアップ　RAMカートリッジのデータを内蔵バックアップ　RAMにコピーしておく必要があります。この時、内蔵バックアップ　RAMの残り容量が68ブロックに満たない場合は、不要なデータを削除して残り容量を68ブロック以上にしてください。また、内蔵バックアップRAMにすでに「メガシュヴァルツシルト」の別のセーブデータがある場合は、内蔵バックアップ　RAMのデータを削除しなくてはなりませんのでご注意ください。
（ご注意）内蔵バックアップ　RAMに保存されているセーブデータ名と外部バックアップRAMカートリッジに保存されているデータ名が同一の場合は、どちらか不要な方を削除するか、内蔵バックアップに保存されている方のデータを別の名前でセーブしなおす必要があります。同じ名前のデータが複数ある場合、それらを共存させることはできません。

【5】マップ画面について

ゲームが始まると、写真の画面になります。これがマップ画面です。

戦略マップ

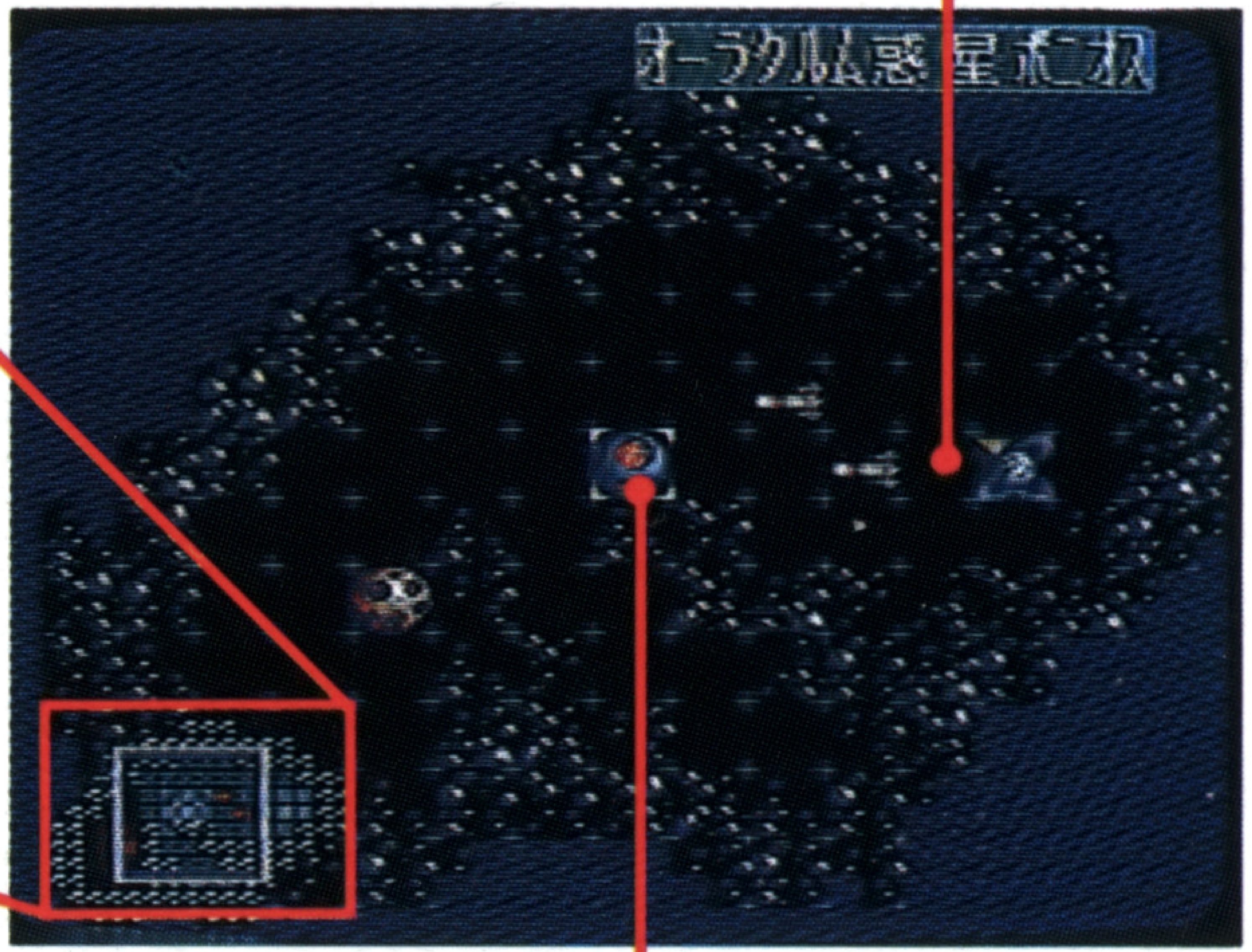


一番明るい…惑星、艦隊など
やや明るい…惑星の支配宙域
暗い…その国の領域
■…惑星
┤…艦隊
●…宇宙要塞
白い枠…中心がマップ上のカーソル位置

・青系の色…自国
・赤系の色…敵国
・黄色系の色…中立国
・緑系の色…同盟国

左上に▼がついている惑星は、そこに艦隊がいることを意味します。

【マップ画面】



画面の中央にあるのがカーソルです。カーソルを惑星に合わせると、その惑星の所属する国の名前と惑星の名前が画面右上に表示されます。

■惑星コマンド

マップ上のカーソルを自国の惑星に合わせてCボタンを押すと、惑星コマンドが表示されます。
表示されたコマンドのうち、白色に表示されたコマンドが選べます。
それ以外のコマンドは、すでに実行する必要がないか、艦隊がいない等で今は行えないものです。
コマンドの中には主星でだけ選択可能なものもあります。
コマンドの中には資金…お金が必要なものがあります。コマンドを実行するのに必要な資金残高…残っているお金がないと、コマンドが実行できません。

艦隊指令

カーソルを合わせた惑星に艦隊がいる場合、艦隊へ指令をだすことができます。
惑星に複数の艦隊がいる場合は、さらに、指令をだす艦隊を選んでください。

研究（主星専用コマンド）

新しい戦艦の研究を進めます。
このコマンドで資金…お金を追加すれば、新しい戦艦が完成するまでの時間が短縮されます。ただし、一度に追加できる資金の上限は限られています。

小惑星探査（主星専用コマンド）

宇宙にはいくつもの、資金の元になる小惑星帯があります。それを見つけるためのコマンドです。必ず見つかるとは限りませんが、見つかれば毎期入ってくる資金が増えます。

防御力強化

惑星の防御力を増やします。惑星は、攻撃されて防御力（POWER）が0になると降伏し、攻撃した国のものになります。敵の惑星が降伏したら、このコマンドで防御力を強化しておきましょう。

防御衛星配備

惑星を、敵の攻撃から守ってくれるのが防御衛星です。
1つの惑星に4つまで配備できます。ただし、たくさんの資金が必要です。

■システムコマンド

画面にコマンドが何も表示されていない時、Bボタンを押すと、次のコマンドが表示されます。

行動終了

自国の行動を終わらせます。
このコマンドを実行しないと、ゲームが進みませんので注意してください。

リスタート

現在プレイしているエピソードをやり直します。

戦略マップ

戦略マップを表示させておくか決めます。

ライブラリ

惑星や艦隊の情報が表示されます。
自国以外の惑星や艦隊の情報を知りたい場合は、それらにカーソルを合わせてCボタンを押してください。このコマンドが表示されます。

■艦隊指令

マップを移動中の艦隊にカーソルを合わせてCボタンを押すと、その艦隊へ指令をだすことになります。
艦隊が惑星にいる場合は、惑星コマンドの中の艦隊指令を選択することで艦隊への指令を行います。

亜空間移動

自国のいずれかの惑星に、艦隊をワープさせます。方向ボタンの上下で、行き先の惑星を選んでください。敵に隣接していても実行できます。

移動

方向ボタンで、艦隊を移動させます。1回に移動できるのは2マスまでです。中立国（敵でも味方でもない国）の惑星の周り8マスには移動できません。
敵の艦隊、惑星、要塞の上下左右に移動すると、その先には移動できません、必ず戦闘になりますので、カーソルで攻撃する敵を選んでください。

※最初から敵に隣接している艦隊は、まったく移動できません。その様な場合は、「亜空間移動」か「攻撃」を実行してください。

修理

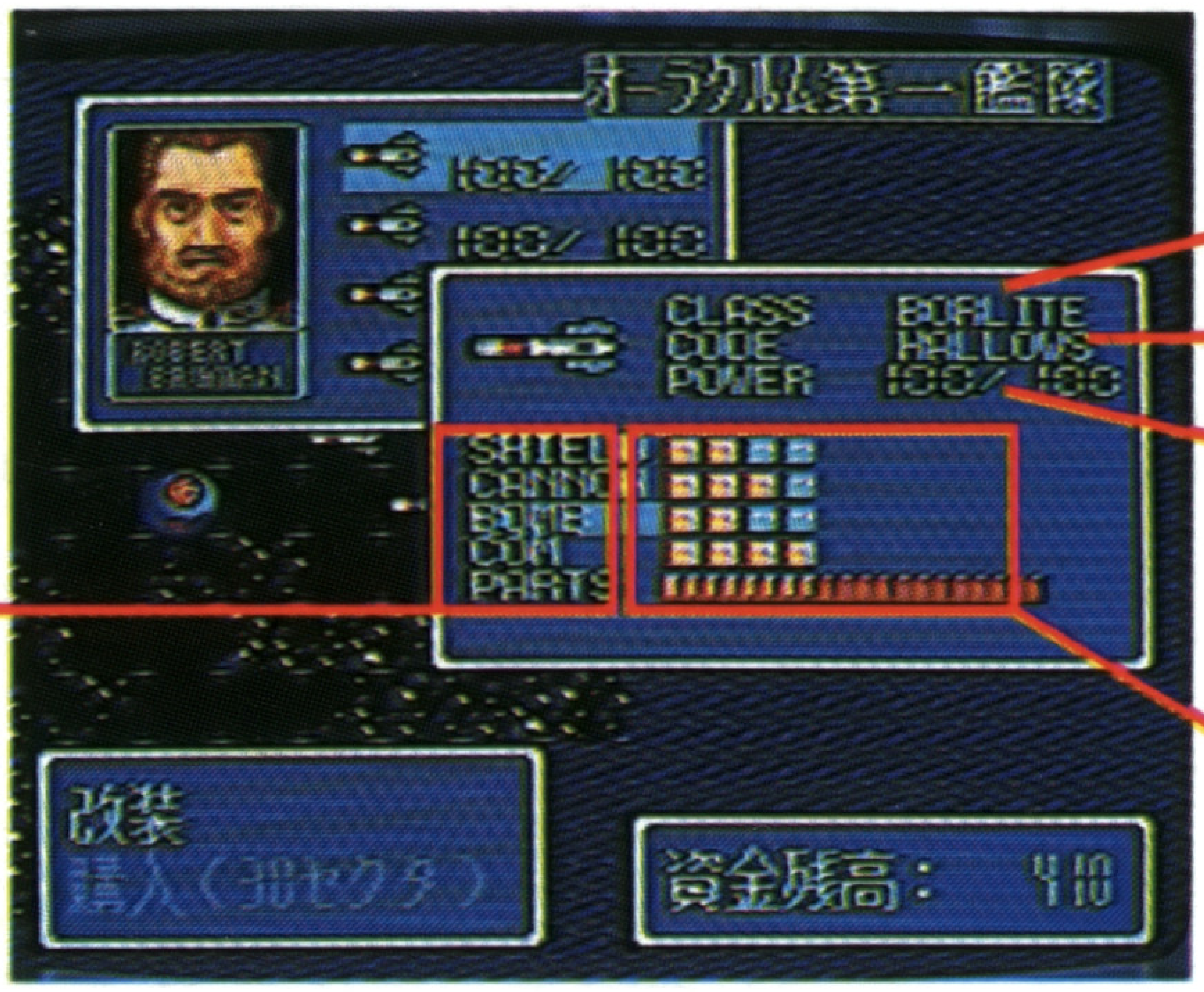
戦闘でダメージを受けた戦艦のPOWER…継戦力と各能力を修理します。そのターン内に修理可能な箇所がある戦艦はバックが赤色となっています。修理したい戦艦を選んでください。
次にMONEY…資金か、PARTS…搭載パーツ（『能力について』の項を参照の事）のどちらを使って修理するのか選択します。ただし、宇宙空間上では資金による修理はできません。
赤く表示されているのが故障している所です。方向ボタンの上下で能力を選び、左右で修理をするかどうかを選択します。
修理を選択した箇所はピンク色で表示されます。修理した分に応じて、資金またはパーツがそれぞれ消費されます。
すべて選択したらCボタンを押して決定してください。次のターンの始めに選択した修理箇所が回復します。
また、決定するまではBボタンでキャンセルすることができます。

※1度に修理できるのは、POWERは最大値の1/2、能力は各能力それぞれにつき1つまでです。それ以上の故障は次のターンまで待たなければなりません。

パーツによる修理をおこなうと、その艦隊の4番艦の搭載パーツから順に消費されます。
搭載パーツが1つもない場合、パーツによる修理はできません。

改装／購入（艦隊が惑星上にいるときだけできます）

戦艦の能力を変更、または消費した搭載パーツを購入します。
方向ボタン上下で、変更する能力を選んでから左右で増減します。



戦艦の型

戦艦の名前

戦艦の継戦力
左が現在の値、右が最大値。

各能力です

与えられている能力
ゲージの数が増やせる最大値。

戦艦の搭載パーツ分だけ、能力を最大値まで増やすことができますが、能力を最大値にするには、特別にパーツがもう１つ必要となります。
（例えばCANNONの最大値が８ならば、７にするにはパーツは７ですみますが、８にするにはパーツが９必要となります）
また、PARTS…搭載パーツに青色の空きがある場合にのみ、パーツを購入することができます。左右でいくつ購入するか選択します。
購入した分に応じて資金が減ります。
※能力を変更したら必ずCボタンを押して決定してください。押さないと改装／購入されません。
キャンセルする場合はBボタンを押してください。
その艦隊が惑星上にいない場合、「性能」というコマンドが代わりに表示され、各艦の能力配分を見ることができます。

能力について

シナリオが進むにつれて、搭載できる能力の最大値が増える場合があります。能力の最大値が増えた場合、どの能力が増えたかメッセージで知らされます。

●SHIELD（シールド）

防御力です。能力が高いほど、敵の攻撃で受けるダメージが少なくなります。

●CANNON（キャノン）

主砲です。能力が高いほど、敵戦艦、防御衛星に与えるダメージが多くなります。

●BOMB（ボム）

爆撃能力です。能力が高いほど、敵惑星、要塞に与えるダメージが多くなります。

●COM（コム）

戦艦の制御を司ります。能力が高いほど、敵に大ダメージを与えやすく、自分は大ダメージを避けやすくなります。

●PARTS（パーツ）

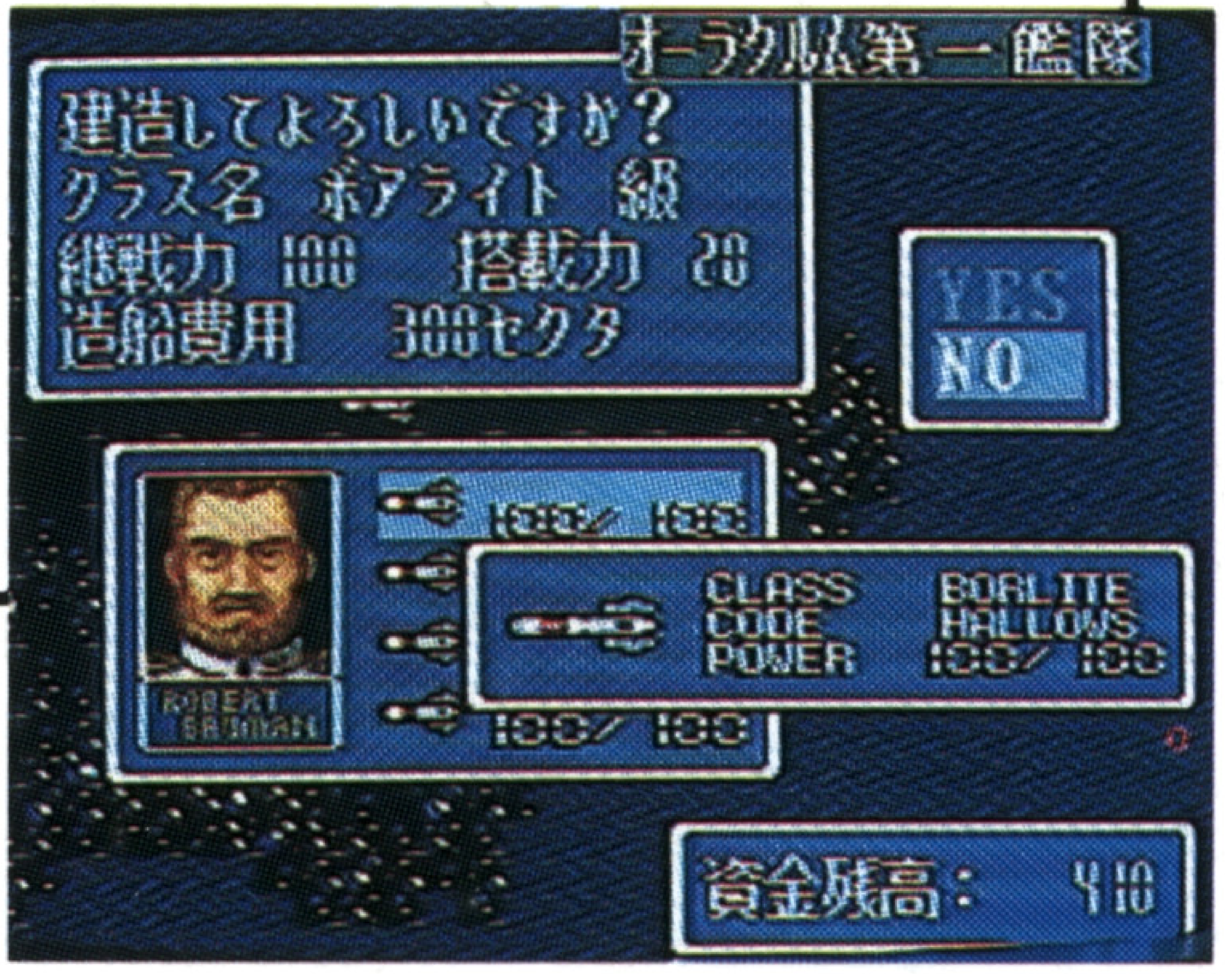
修理部品です。多くもてば、惑星にいない艦隊も充分な修理ができます。

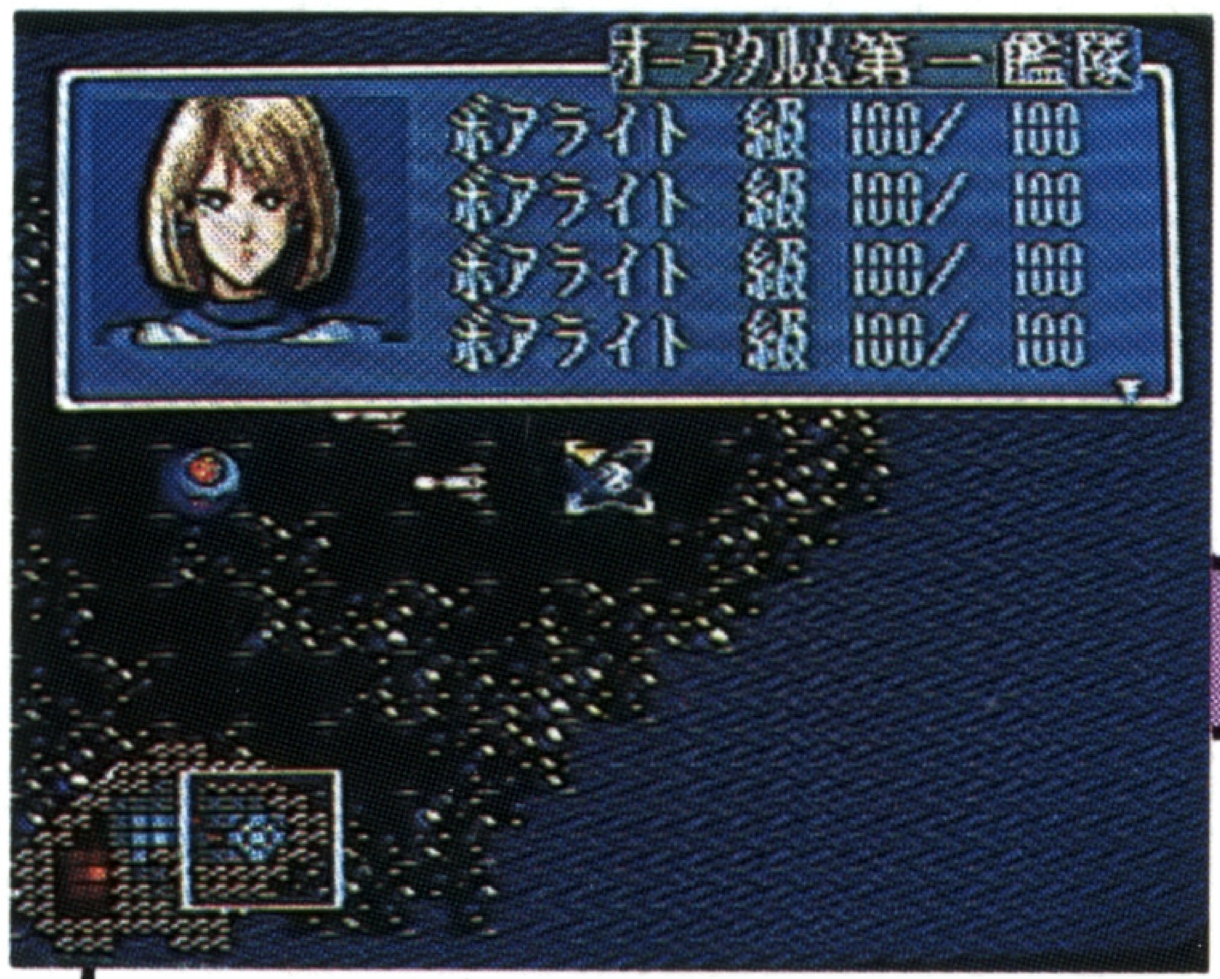
攻撃

艦隊の上下左右いずれかに隣接している敵の艦隊、惑星、要塞に戦闘をしかけます。
カーソルを、攻撃したい敵に合せて、Cボタンを押してください。
移動の時、敵と隣接した場合は自動的に戦闘となります。

造船（艦隊が惑星上にいるときだけできます）

艦隊に新しく戦艦を造って配備します。
何番艦として配備するかを選んでください。
選んだ位置に戦艦があった場合、もとの戦艦はなくなります。
１艦隊には、最大で４隻の戦艦が配備できます。
造船を行った場合、新しい戦艦はあらかじめ設定されている能力となっています。このままでも戦えますが、現在の状況に合ったものに「改装」を行うべきでしょう。





ライブラリ

艦隊内の全戦艦のPOWERが表示されます。

【7】戦闘について

戦闘は基本的には自動で、プレイヤーが指示を出さなければ艦隊司令官の判断で進行していきます。
戦闘はリアルタイムです。プレイヤーは刻々と変わる戦況を把握し、必要ならば艦隊に指令を出していくことになります。

■戦闘のルール

戦闘には艦隊戦、惑星戦、要塞戦の３種があります。

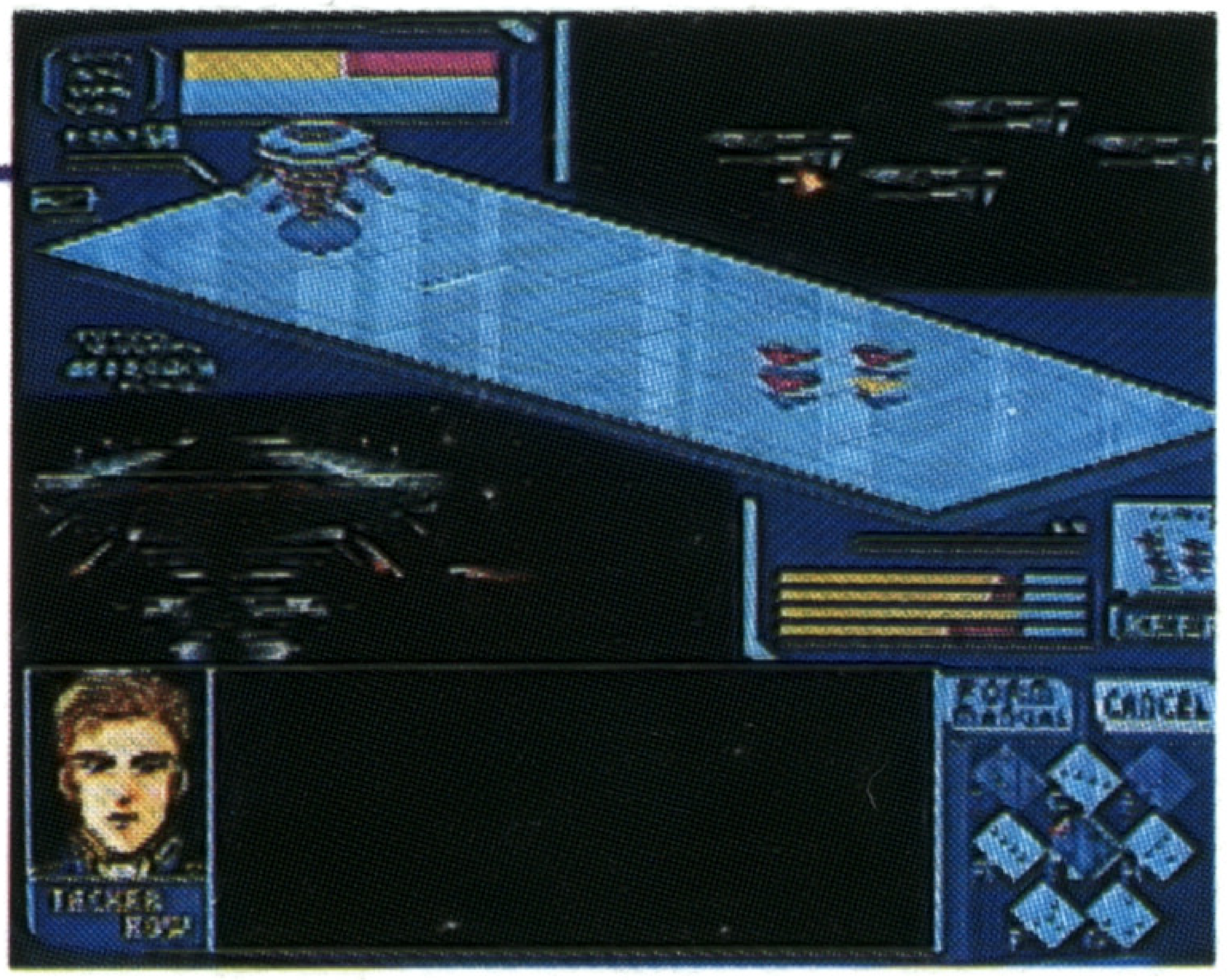
艦隊戦

プレイヤー艦隊と敵艦隊との戦闘を”艦隊戦”と呼びます。
艦隊戦はどちらかの艦隊が敗北を認めて撤退するまで続きます。
一つの艦隊には最大４隻の戦艦が配備できます。そのうちの１番艦が旗艦となります。
ダメージを受けてPOWERが０になった戦艦は戦闘能力を失い戦場から離脱します。
旗艦が戦場を離脱するとその艦隊は敗北し、撤退した艦隊は次ターンの最初に主星に戻ります。
また、旗艦のPOWERが残っていても、艦隊司令官が損害が大きくこれ以上戦っても敗北が確実だと判断すると、艦隊は撤退します。
プレイヤーの艦隊の場合はプレイヤーの判断によって、撤退を選択することもできます。

惑星戦

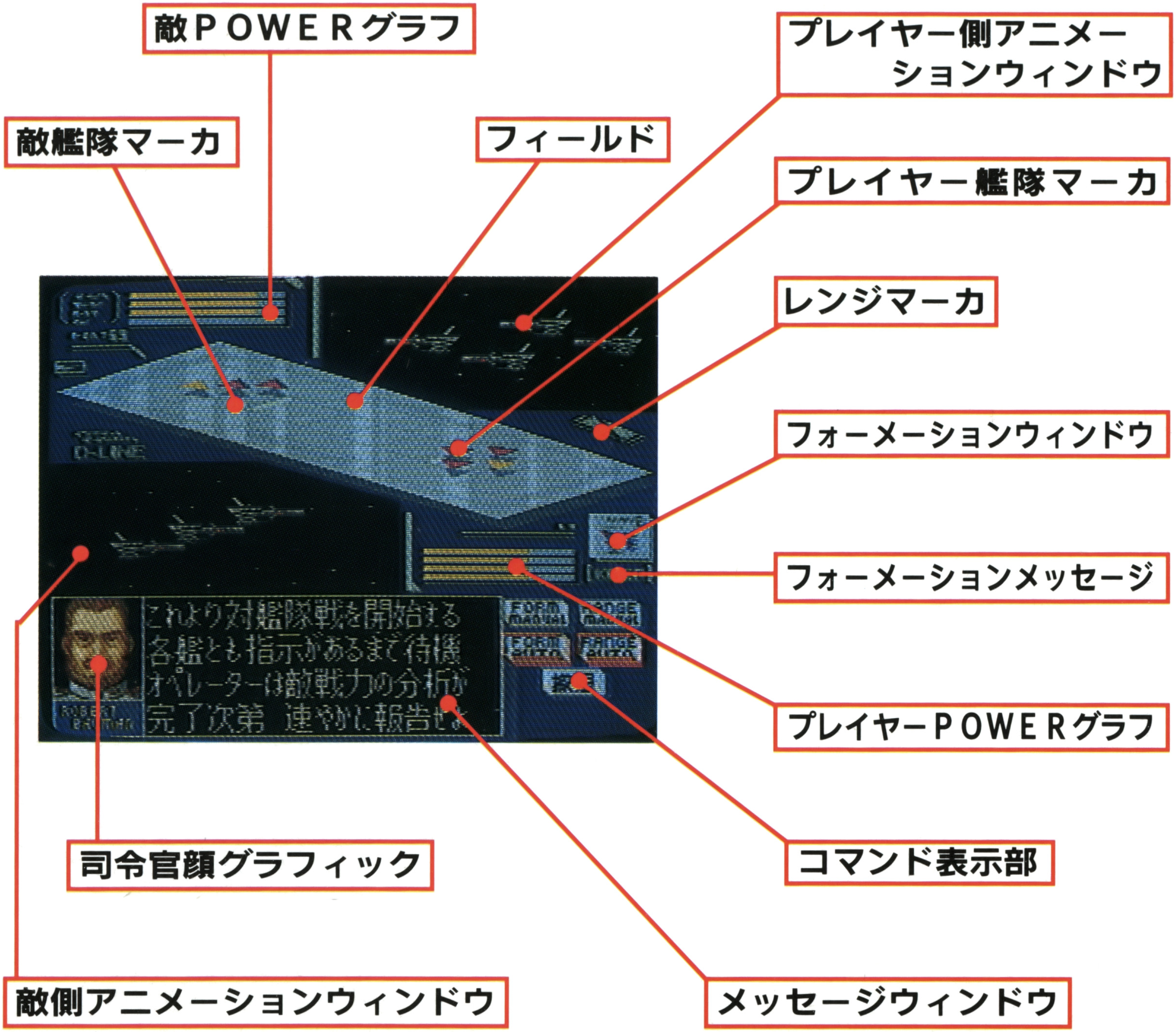
艦隊と惑星の戦闘を”惑星戦”と呼びます。
敵艦隊とプレイヤー側惑星の戦闘を”惑星防衛戦”と呼びます。この場合、プレイヤーは指示を出すことはできません。
惑星戦は惑星が占領されて攻撃側のものになるか、攻撃側艦隊が敗北を認めて撤退するまで続きます。
プレイヤー側艦隊と敵側惑星の戦闘を”惑星攻略戦”と呼びます。
惑星のPOWERが０になると、その惑星は攻略され、攻撃側が占領したことになります。防御衛星のPOWERは勝敗には関係しません。
防御衛星はPOWERが０になると破壊されます。惑星戦終了時に破壊されていなかった防御衛星のPOWERは、次の戦闘までに最大値まで自動回復します。
惑星攻略戦で破壊されなかった防御衛星は接収されて、プレイヤー側の所有物としてそのまま使用できます。

要塞戦



艦隊と要塞の戦闘を”要塞戦”と呼びます。
要塞戦は要塞が破壊されるか、要塞を攻撃した艦隊が敗北して、撤退するまで続きます。
要塞はＰＯＷＥＲが０になると破壊されて消滅します。

■戦闘画面



敵POWERグラフ
プレイヤー側アニメーションウィンドウ
敵艦隊マーカ
フィールド
プレイヤー艦隊マーカ
レンジマーカ
フォーメーションウィンドウ
フォーメーションメッセージ
プレイヤーPOWERグラフ
コマンド表示部
司令官顔グラフィック
メッセージウィンドウ
敵側アニメーションウィンドウ
これより対艦隊戦を開始する
各艦とも指示があるまで待機
オペレーターは敵戦力の分析が
完了次第 速やかに報告せ

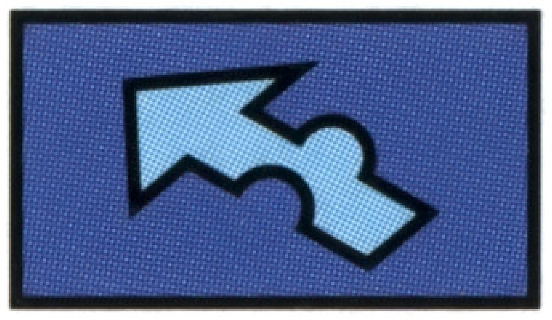
フィールド：敵／味方の現在の位置関係と艦隊フォーメーションがマーカ（駒）によって示されています。

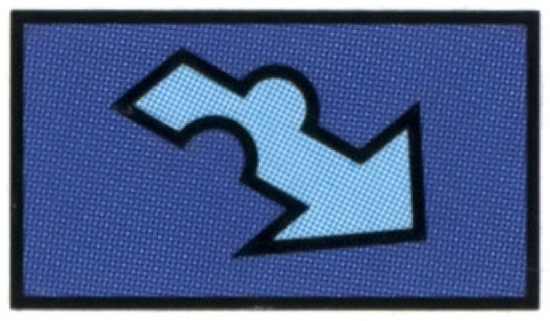
敵艦隊マーカ：艦隊旗艦は黄色、他の戦艦が赤です。

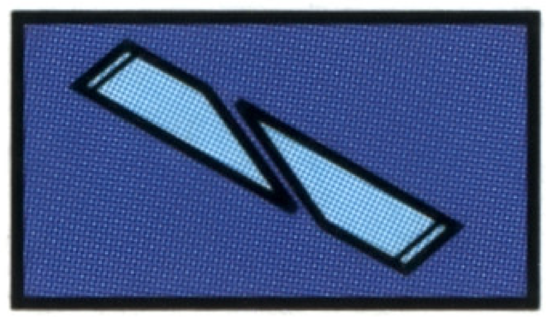
プレイヤー艦隊マーカ：艦隊旗艦は黄色、他の戦艦が赤です。

コマンド表示部：惑星防衛戦時にはコマンドは表示されません。

レンジマーカ：プレイヤー艦隊が敵との距離をどう変えようとしているかが表示されます。


敵との距離を詰めています。


敵との間合いを広げようとしています。


敵との距離を一定に保とうとしています。

フォーメーションウィンドウ：現在、または移行中のフォーメーションが表示されます。

フォーメーションメッセージ：フォーメション移行状態を表示します。

KEEP　現在のフォーメーションを維持しなければならない状態です。
MOVE　フォーメーション移行中です。
READY　フォーメーション変更指示が可能な状態です。

敵ＰＯＷＥＲグラフ：赤く表示されているのが受けたダメージです。グラフは上から旗艦、２番艦、３番艦、４番艦の順です。

プレイヤーＰＯＷＥＲグラフ：赤く表示されているのが受けたダメージです。グラフは上から旗艦、２番艦、３番艦、４番艦の順です。

写真は艦隊戦のものです。惑星戦や要塞戦の場合はフィールドに表示されるマーカが要塞、惑星、衛星は固定のものになります。そして、ＰＯＷＥＲグラフは惑星、要塞が太いグラフになり、惑星戦で防御衛星がある場合は、惑星のグラフの下に細く表示されているのが防御衛星のグラフになります。

■戦闘時のコマンド

戦闘は、基本的には自動で行われます。
艦隊にはそれぞれ司令官がいて、独自の判断で戦闘を行います。プレイヤーが指示できるのは、フォーメーション、レンジ、撤退命令の３項目のみです。それ以外の項目（キャノン／ボムを撃つ、どの戦艦を攻撃するかを決める・等）は、全て司令官の判断のもとに行われます。

戦闘メインメニュー

メインメニューには以下の項目があります。カーソルを合わせて選択し、Ｃボタンで決定してください。

FORMMANUAL　フォーメーション変更をプレイヤーが指示することになり、フォーメーションメニューになります。

FORMAUTO　フォーメーション変更を司令官に任せます（自動選択）。

RANGEMANUAL　レンジ変更をプレイヤーが指示することになり、レンジメニューになります。

RANGEAUTO　レンジ変更を司令官に任せます（自動選択）。

撤退　撤退メニューになります。

撤退メニュー

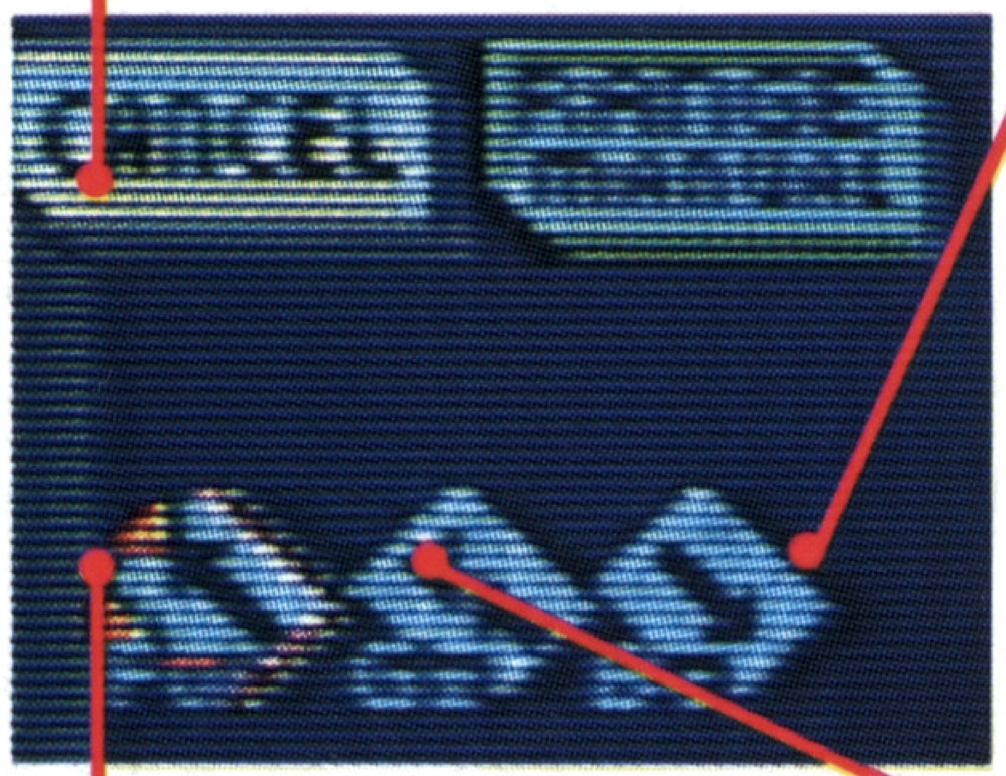
司令官が撤退を実行する前にも、プレイヤーの判断で戦場から撤退することはできます。それを実行するのが撤退メニューです。
撤退することを決断したらＯ．Ｋ．にカーソルを合わせ、Ｃボタンで決定してください。

Ｏ．Ｋ．　全艦撤退を実行します。
ＣＡＮＣＥＬ　メインメニューに戻ります（Ｂボタンでもメインメニューに戻ります）

レンジメニュー

戦闘時のダメージは敵との相対距離によって変化します。
相対距離が近ければ、相互に受けるダメージが大きくなり、遠ければダメージは小さくなります。
相対距離を調節するのに用いるのがレンジメニューです。
敵との相対距離をどのようにするかカーソルで選択して、Ｃボタンで決定してください。

ＣＡＮＣＥＬ：メインメニューに戻ります。（Ｂボタンでもメインメニューに戻ります）



Ｂｃ：敵から離れようとします。ただし、限界阻止点（フィールドの右端）を越えて遠ざかることはできません。

Ｆｗ：敵に接近します。ただし、敵とは接近限界点を越えて近づくことはできません。

Ｇｚ：敵との距離を一定に保ちます。

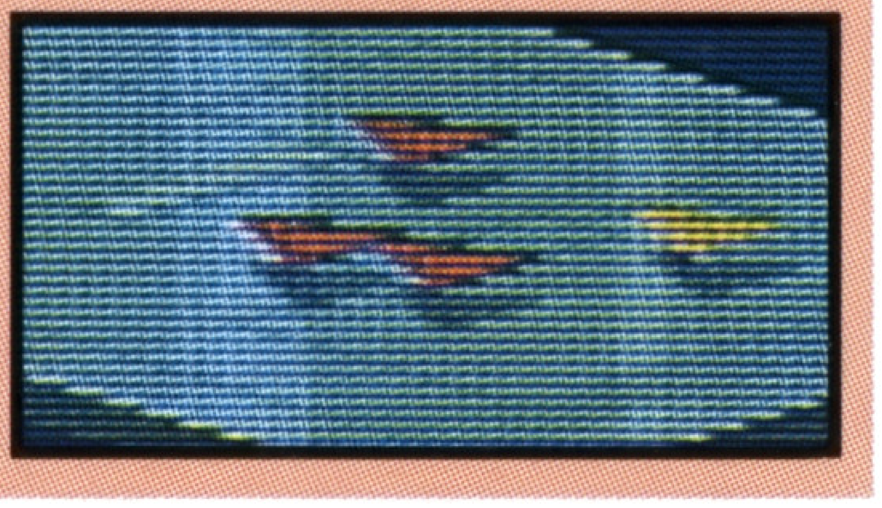
フォーメーションメニュー

プレイヤーが艦隊フォーメーションを指示する時に使うのがフォーメーションメニューです。
艦隊はフォーメーションを組むことで攻撃／防御の能力が変化します。
敵の艦隊がとっているフォーメーションに対して効果的なフォーメーションを組むことによって、被害を押さえたり、効率の良い攻撃を行うことができます。また、惑星や要塞への攻撃に適したフォーメーションもあります。
プレイヤーや各司令官は、それらのフォーメーションを切り替えることで戦況に対処します。
なお、各フォーメーションはそれを組むのに最低必要な戦艦数が決まっています。戦艦の隻数が足りなくなると、戦艦数が少ない時にとれる別のフォーメーションに強制的に移行します。詳細についてはフォーメーション解説をご覧ください。
カーソルを動かし、変更したいフォーメーションに合わせてCボタンで選択してください。赤いカーソルが表示されればその項目が選ばれたことになります。
現在のフォーメーションから直接移行できるフォーメーションは限られています、選択できないフォーメーションの表示は暗くなっていますので、明るく表示されているものを選択してください。直接移行できないフォーメーションには、他のフォーメーションを経由して移行することになります。
フォーメーション間でどのように移行可能かはフォーメーション解説の最初にあるフォーメーション移行図をご覧ください。
”CANCEL”のコマンドを選択するか、Bボタンでメインメニューになります。
フォーメーションの移行には一定時間がかかります。この移行中状態を”MOVE”状態と呼びます。”MOVE”状態中は、どのフォーメーションにも属さない扱いになり、攻撃効率／防御効率共に最低となります。
フォーメーションが変更された後、一定時間はそのままのフォーメーションを維持しなければなりません。この状態を”KEEP”状態と呼びます。この時にはフォーメーション変更は行えません。
”KEEP”と”MOVE”のどちらでもない状態が”READY”状態になります。フォーメーション変更指示はこの状態の時にだけ行えます。
”MOVE”、”KEEP”、”READY”のいずれの状態にあるかはフォーメーションメッセージ欄に表示されます。

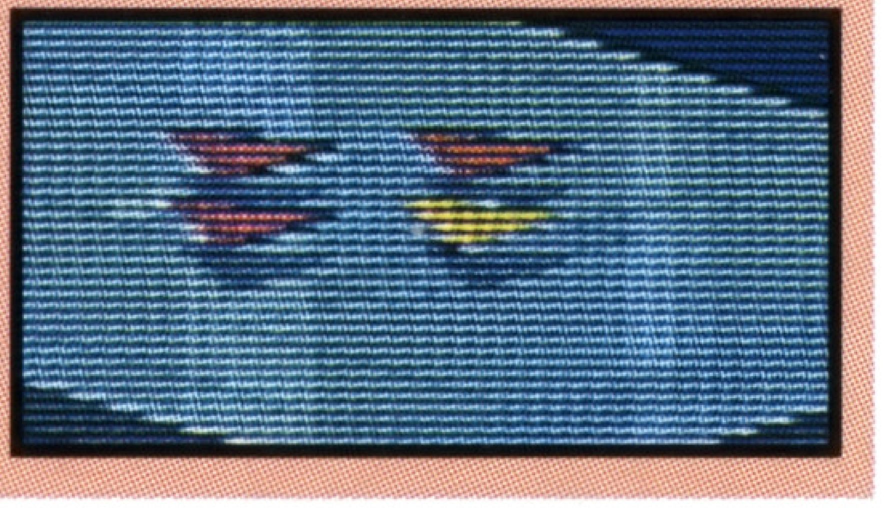
■フォーメーション解説

フォーメーション移行図の矢印で結ばれているフォーメーションが互いに移行可能なものです。フォーメーション名の下の（　）内は、そのフォーメーションが効果的な状況です。詳しくは、個々のフォーメーション解説を参照してください。

Dフォーメーション：Eフォーメーション、Hフォーメーションの双方に効果があり、Cフォーメーションに弱い。3隻以上の戦艦を必要とし、艦隊の戦艦が2隻以下になると強制的にAフォーメーションに移行する。

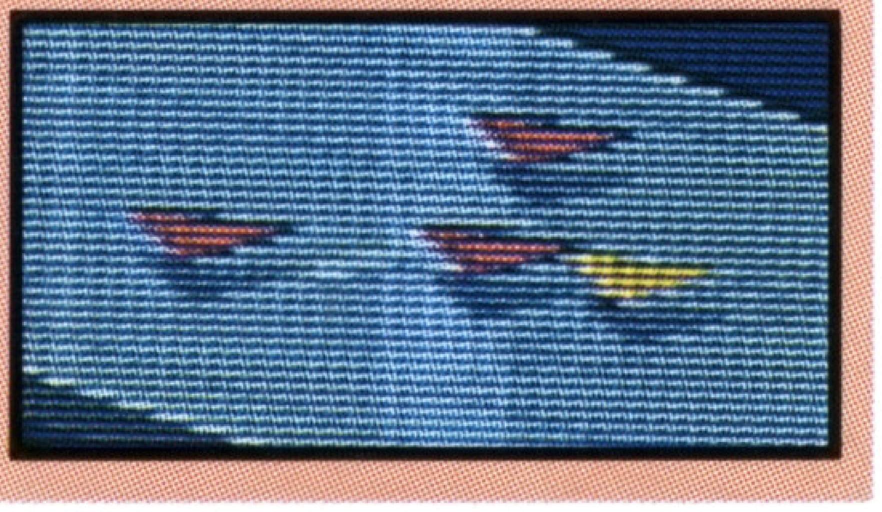


Bフォーメーション：Cフォーメーションに対して効果的で、Bフォーメーションに対して不利となる。汎用戦闘フォーメーションとしてあみ出され、対艦隊、対惑星、対要塞のいずれの戦闘にも有効性がある。対惑星戦で防御衛星をまず叩いてから惑星を攻撃する場合はこのフォーメーションが適している。
3隻以上の戦艦が必要なフォーメーションで戦艦が2隻以下になると強制的にCフォーメーションへ移行する。

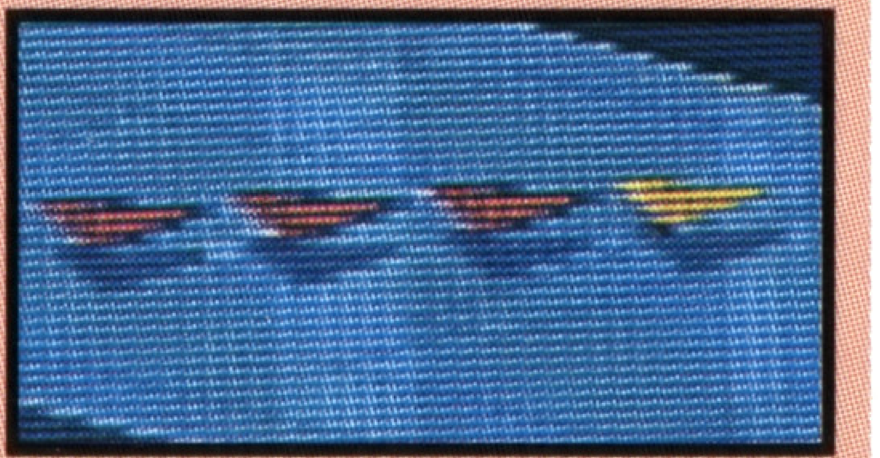


Aフォーメーション：Bフォーメーションに対して効果的で、Eフォーメーションには不利になる。旗艦の防御をしつつある程度の攻撃を行う為のフォーメーションで2隻以上戦艦があれば維持できる。

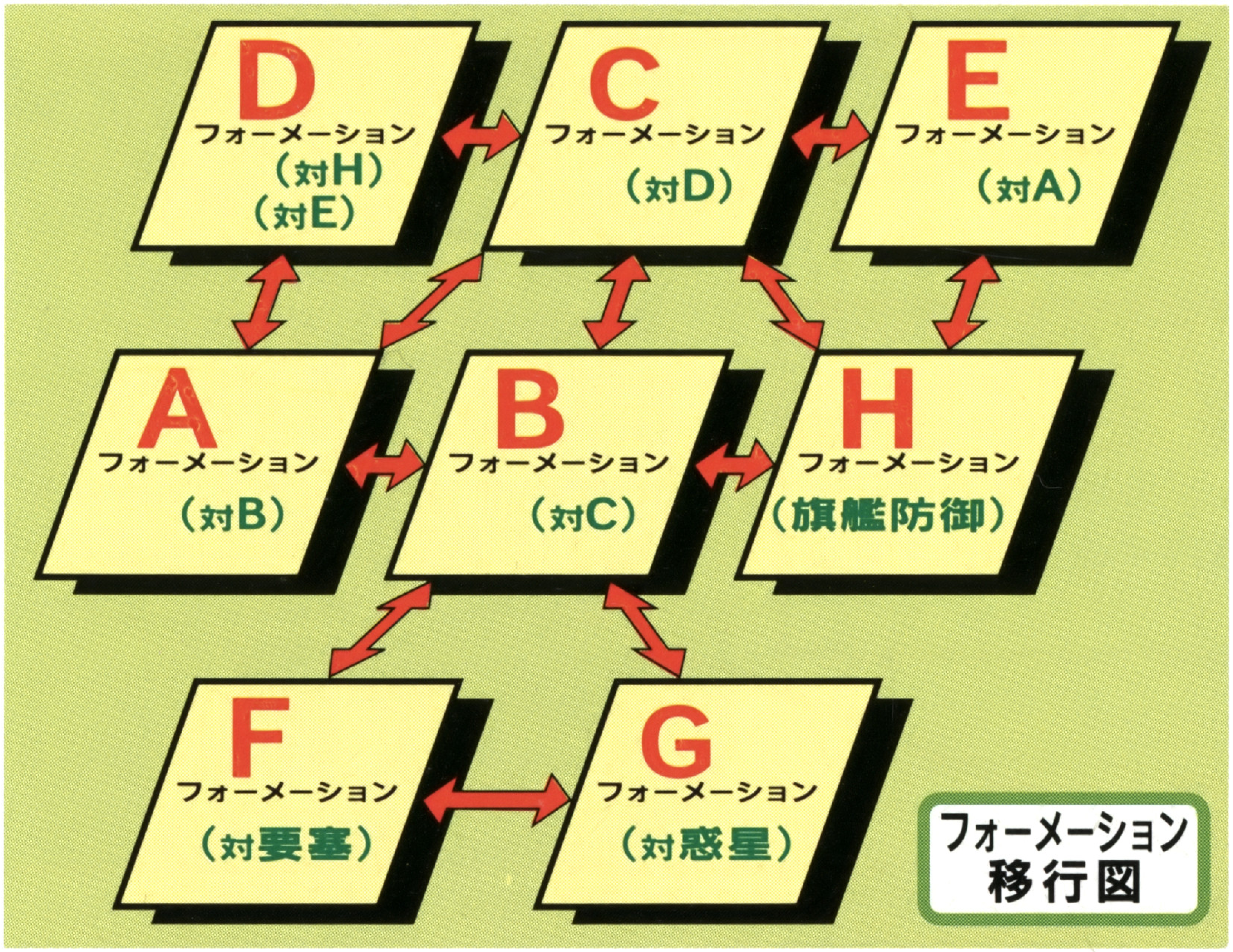
Fフォーメーション：対要塞戦専用のフォーメーションで、艦隊や惑星との戦闘では不利になる。4隻の戦艦を必要とし、戦艦数が3隻になるとDフォーメーションに移行する。



Cフォーメーション：Dフォーメーションに効果的で、Bフォーメーションに不利となる。艦隊戦専用フォーメーションで他のフォーメーションへの移行が行いやすい。2隻以上の戦艦があれば維持できる。



Eフォーメーション：Aフォーメーションに有効で、Dフォーメーションに弱い。攻撃効率が高いが防御効率の低いフォーメーションで2隻以上戦艦があれば維持できる。

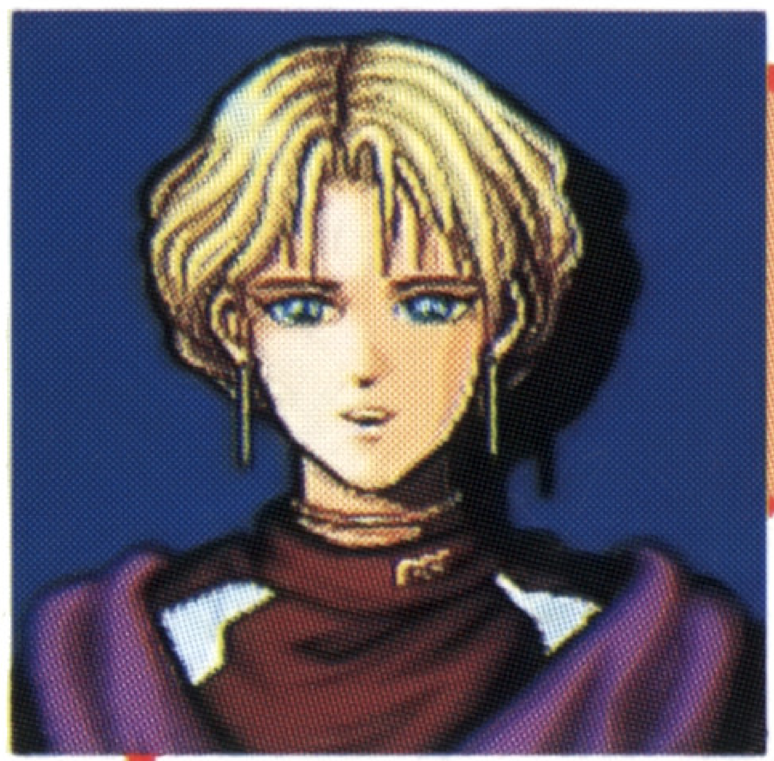


Hフォーメーション：旗艦の防御を最優先にしたフォーメーションで、残りの艦が旗艦の盾となる。旗艦は守られるが他の艦の防御効率は悪く、また、Dフォーメーションには弱い。4隻の戦艦を必要とし、戦艦が3隻になるとDフォーメーションに移行する。

Gフォーメーション：対惑星フォーメーションで、艦隊や要塞を相手にする時には不利になる。

防御衛星があっても惑星への攻撃を優先したい時に適切で、衛星を先に破壊したい時はBフォーメーションの方が適している。4隻の戦艦が必要で、戦艦数が3隻になるとDフォーメーションへ移行する。

【8】全体マップと国家の紹介

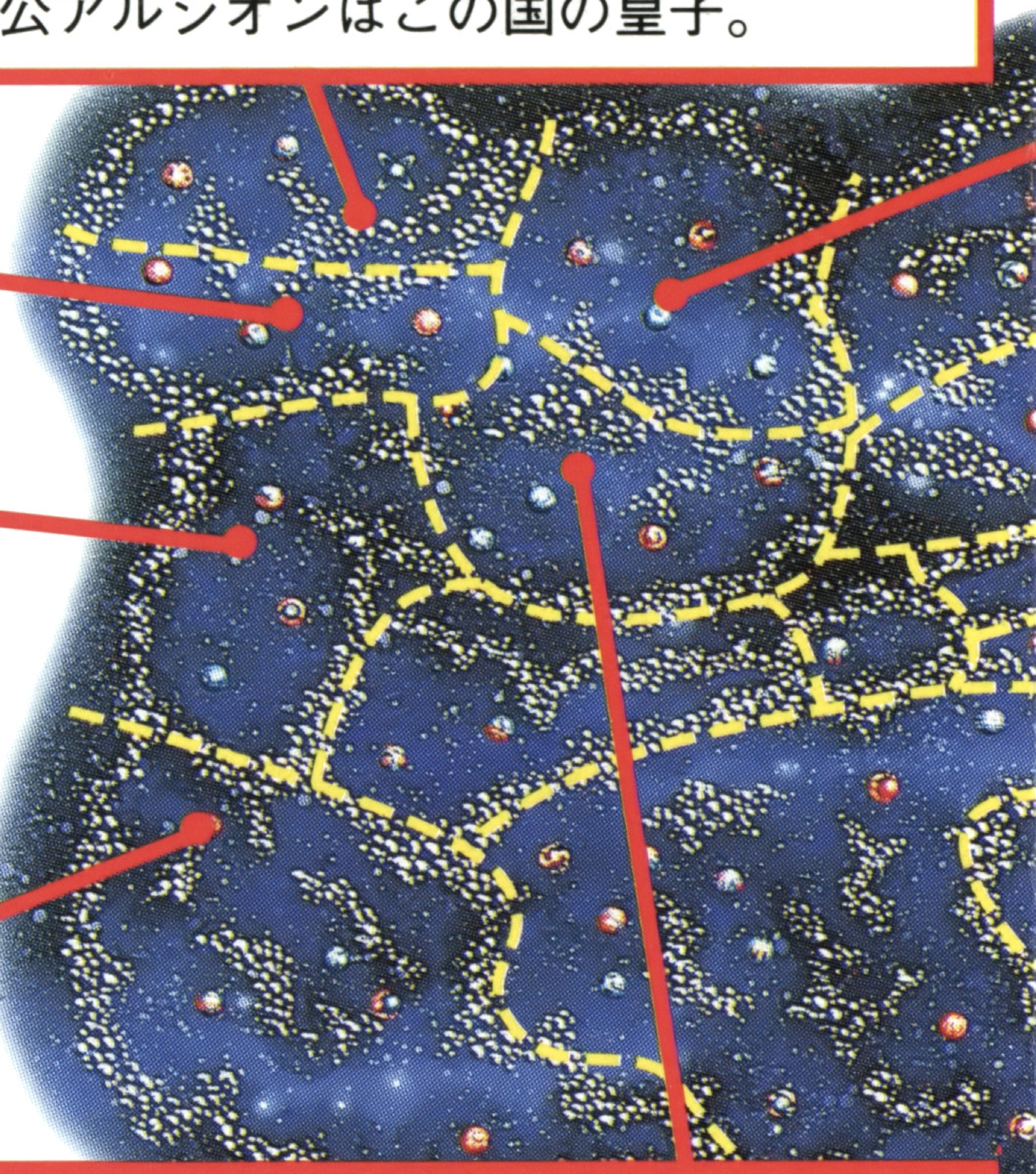


トリスティア
女性主席ティアラ=ブラウン

オウディを主星にトーミス、アウーラの３惑星よりなる小国。ロッサリアからの侵略を受けて窮地に陥っている。

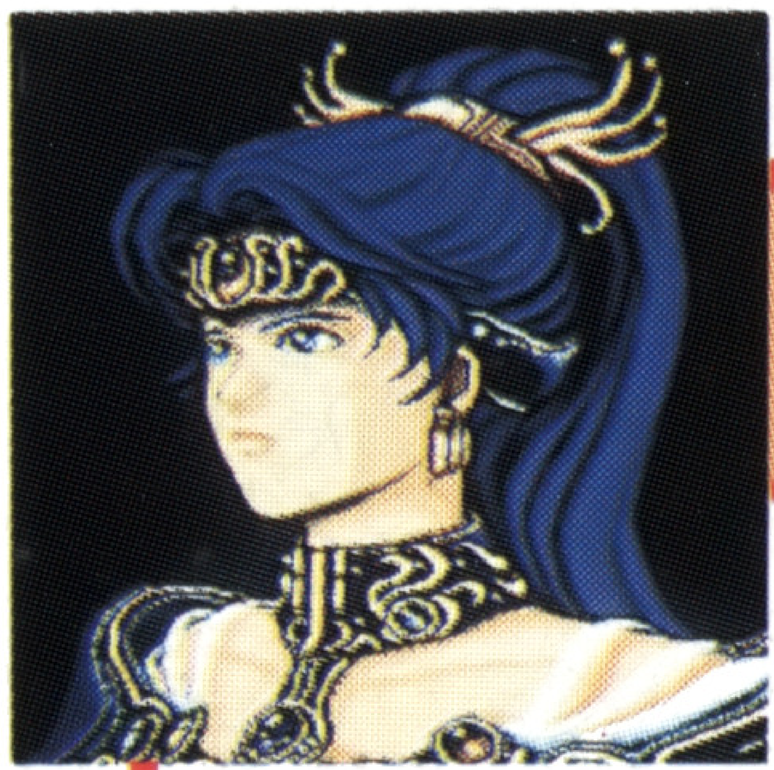
オーラクルム
皇子アルシオン=オーラクルム

科学、経済など各方面で急成長を遂げ、民主的な理想国家として将来を嘱望されている。主人公アルシオンはこの国の皇子。



ラターニア
元首アーリーオル=マーカスト

民主政治を信奉し、資源豊かな惑星に恵まれた国家。国境を接するゲルーマンなどの軍事国家と緊張関係にある。



ワルキリュア
女帝レビュ=アメジスト

全人口の80%が女性で、歴代の皇帝も、強力な宇宙軍を構成する兵員もすべて女性である。外交は消極的だが信義には厚い。

ロッサリアとよく似た軍事国家で「南の蛮国」の異名をとる。国境紛争を繰り返してきたラターニアへの侵攻を画策している。

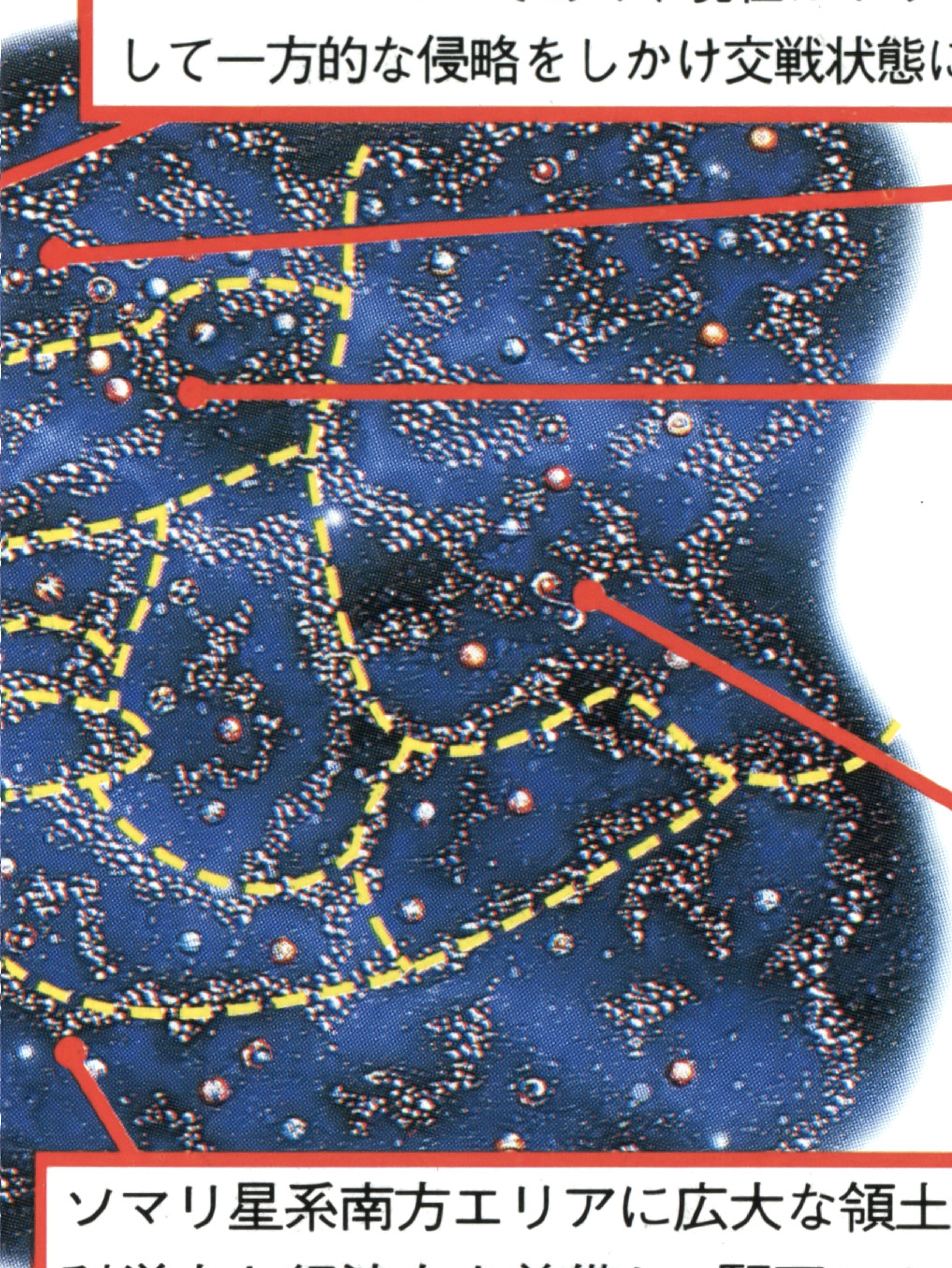
ゲルーマン
元首ハルナック=ノルデディア

ロッサリア
元首ミヘーリ=イアルノブス

「北の蛮国」と呼ばれる好戦的な軍事国家。国策の根本は領土の拡大であり、現在はトリスティアに対して一方的な侵略をしかけ交戦状態にある。

グレイブリー
元首ゴゥメスト=ガーステール

ロッサリア、ゲルーマンと3国連合を形成している。3国中最強の軍事力を誇り、他の2国の後ろ盾となって軍事援助をしているといわれている。



モーゴルハン
元首ハンジィ=ターキン

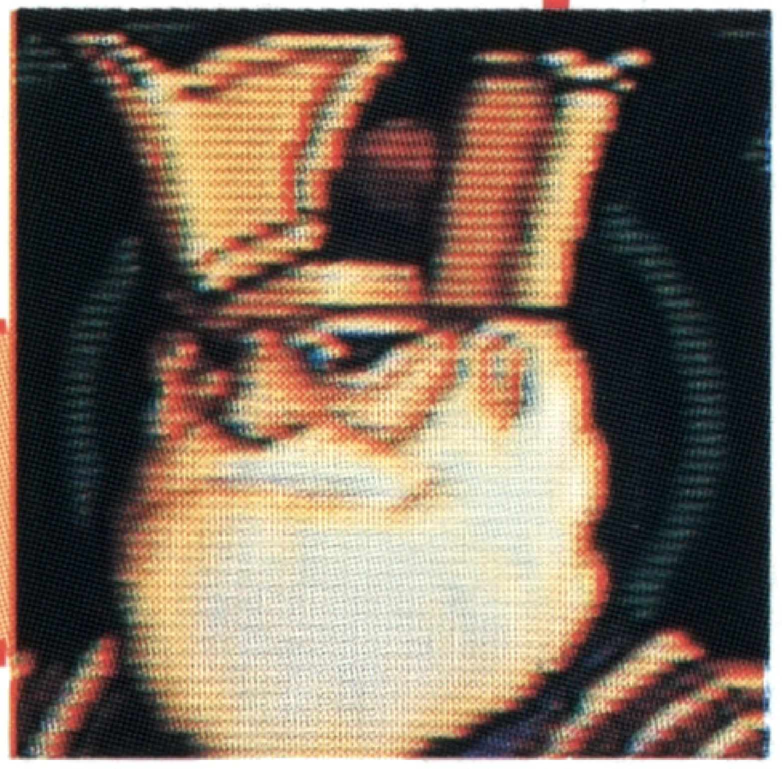
統治領域は広くはないが、積極的で好戦的な民族性から極めて精強な軍隊を持っている。傭兵国家的な色合いが強く、軍備は充実している。

エスパニアン
皇帝エグザシオ=グラフツゥラー

星系東方エリアのほとんどを領有する軍事超大国。現在の統治領域の過半数は侵略戦争によって獲得した。皇帝グラフツゥラーは星系制覇を目論んでいる。

ソマリ星系南方エリアに広大な領土を持つ大国。高度な科学力と経済力を兼備し、賢王レムリア18世の下、安定した国家を構成している。

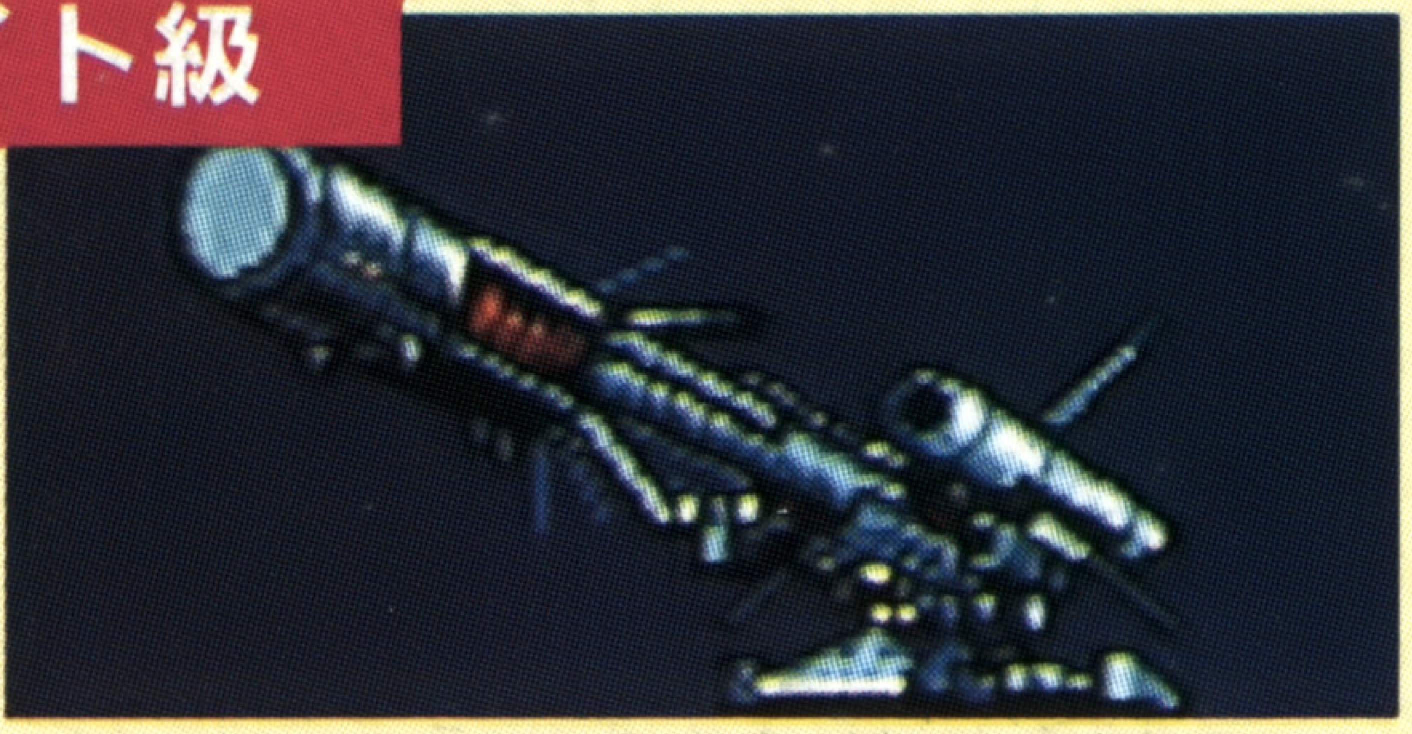
イストラムー
レムリア18世



【9】登場戦艦

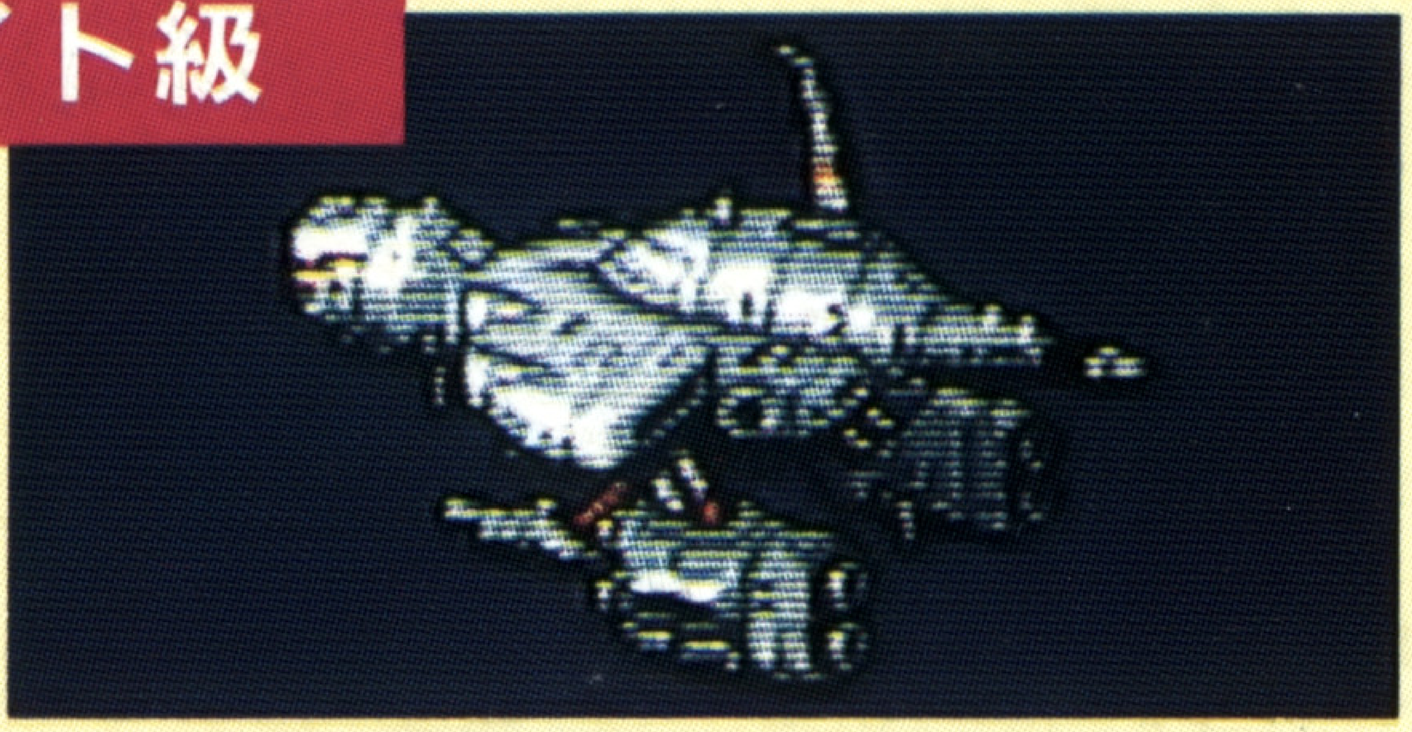
オーラクルム陣営（トリスティア／ラターニア／ワルキリュア／アンウィンカ／イストラムー）が使用する戦艦

ボアライト級



POWER
100

グリライト級

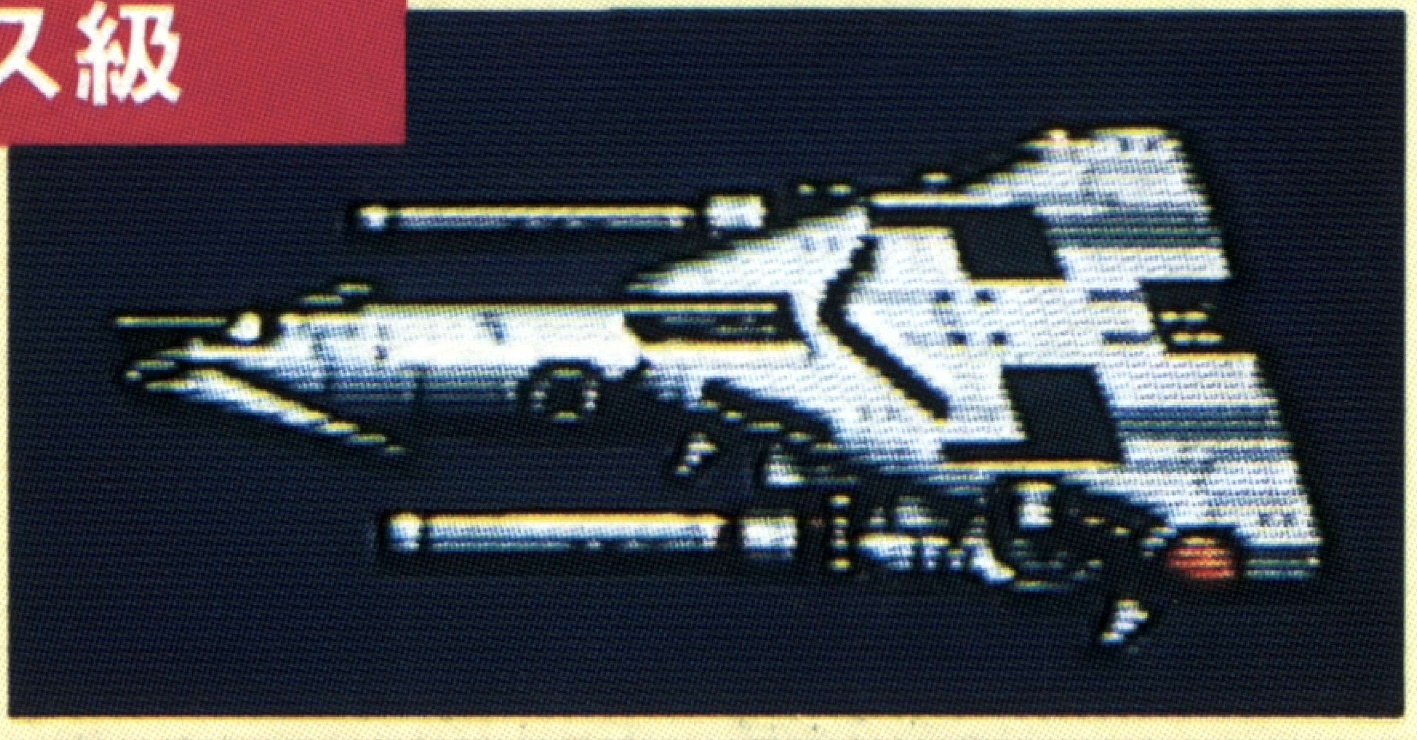


POWER
140

ジェノライト級

POWER
180

フリオス級



POWER
220

ナイバート級

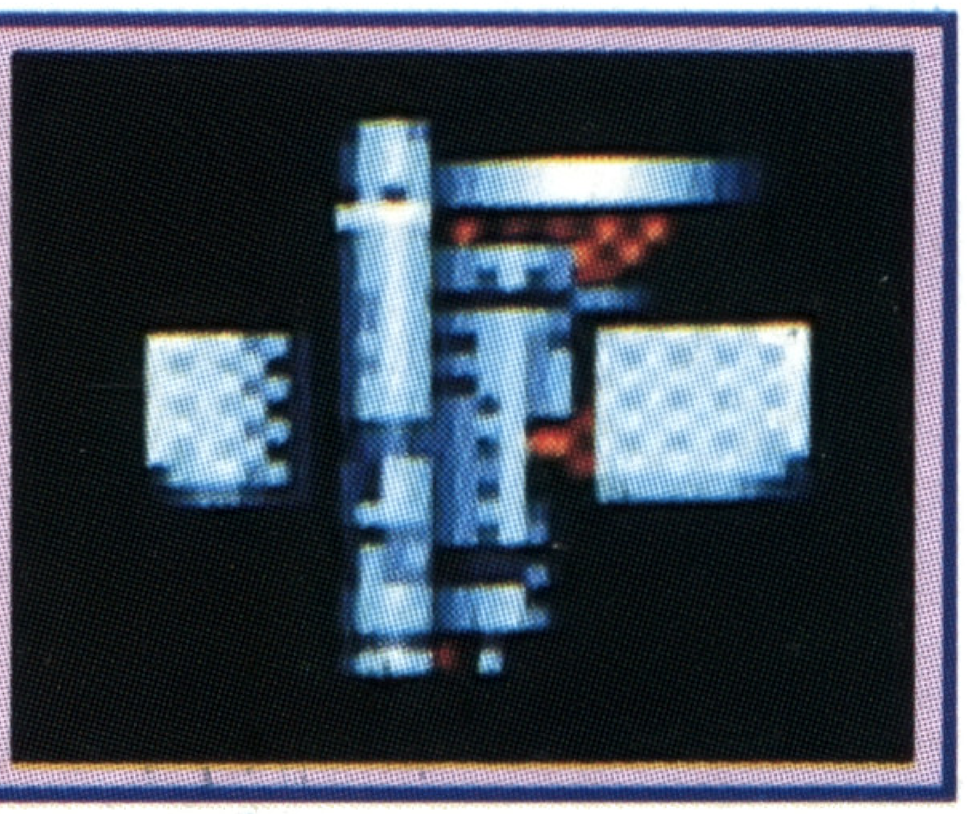
POWER
280

ハーズ級

POWER
340

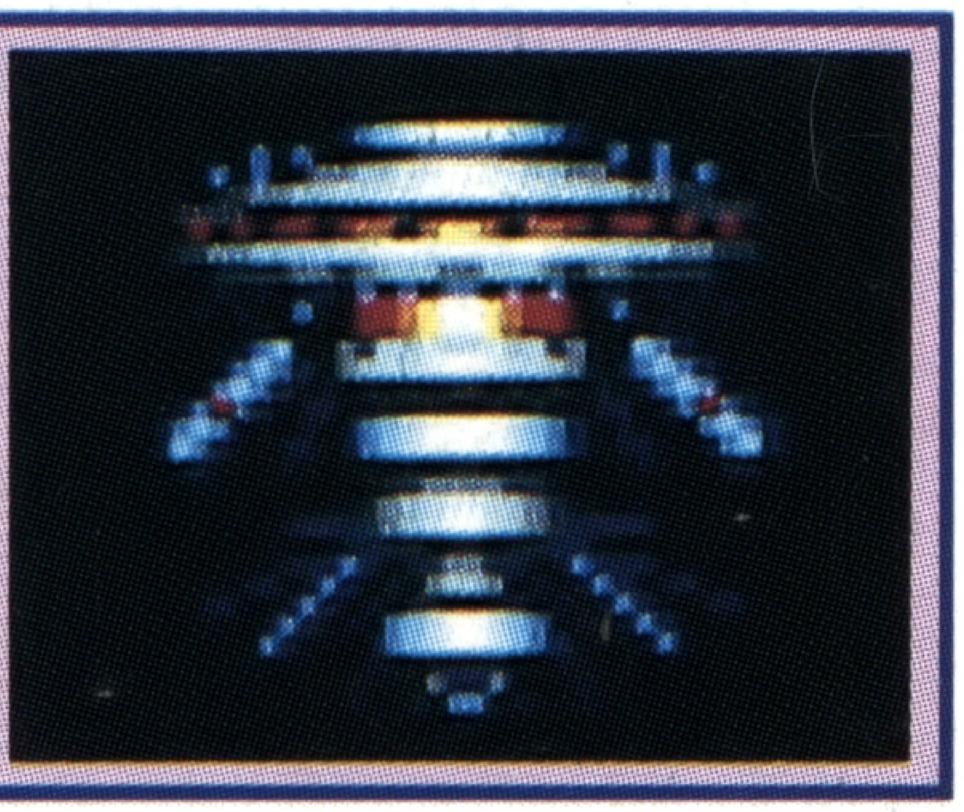
防御衛星

惑星、宇宙要塞を防御する衛星。対艦攻撃能力のみ保有。



宇宙要塞

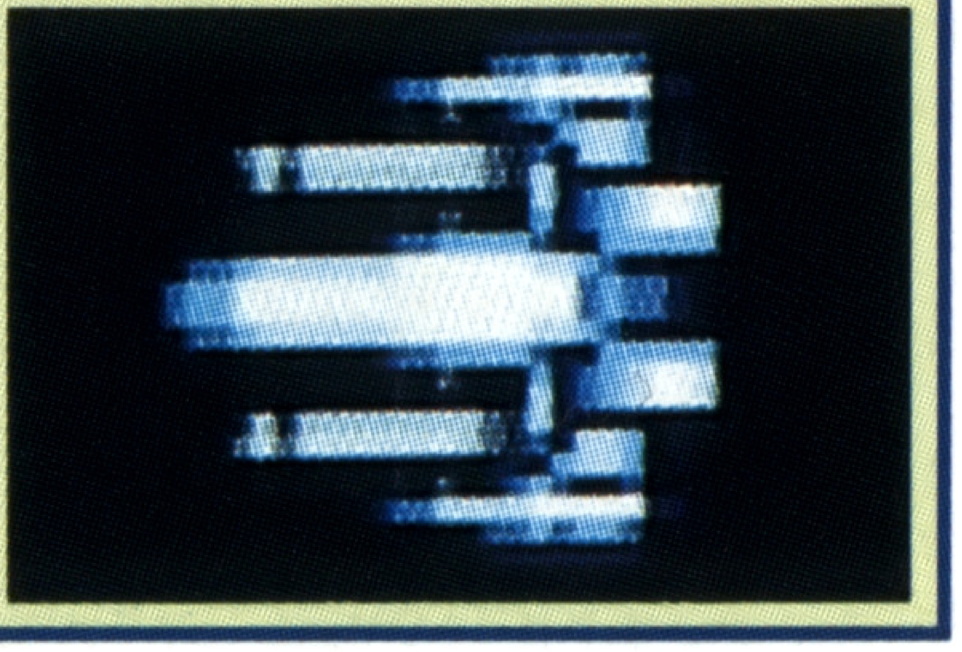
宙域を閉鎖する要塞。



エスパニアン陣営（ロッサリア／ゲルーマン／グレイブリー／モーゴルハン／ポートガルー他）が使用する戦艦

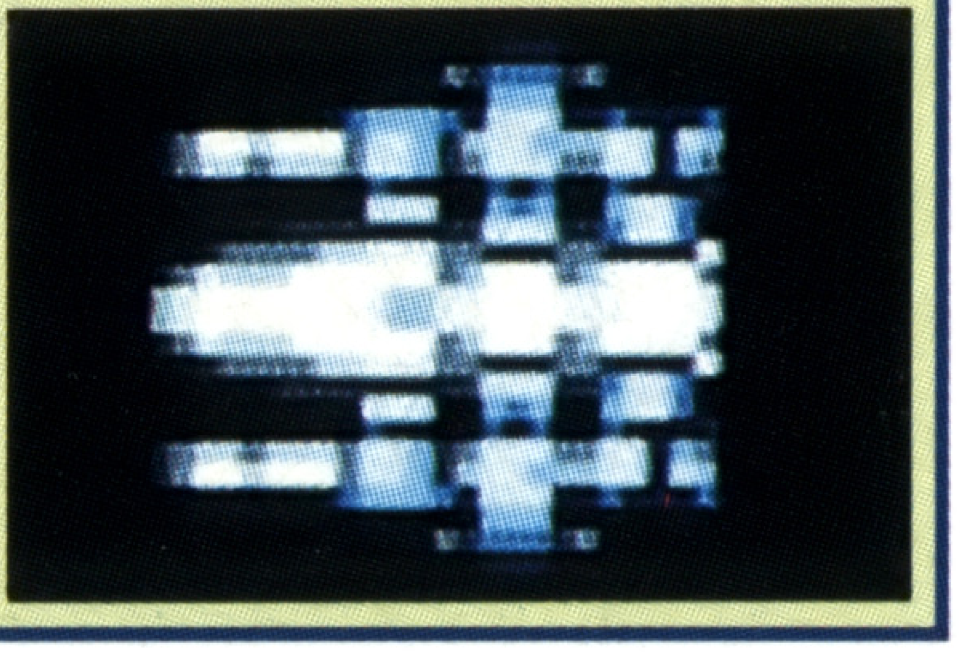
ファルボーン級

POWER
120



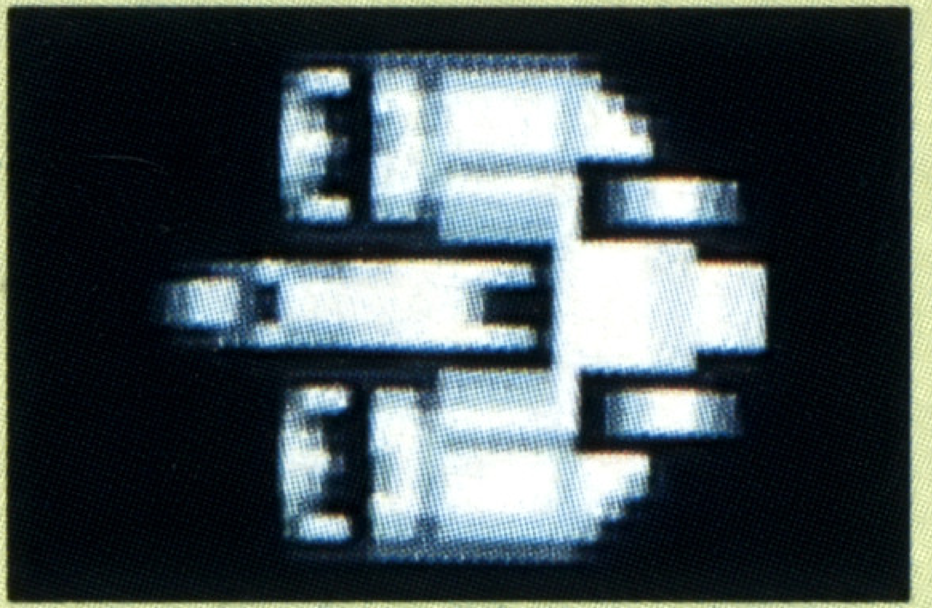
バイルボーン級

POWER
160



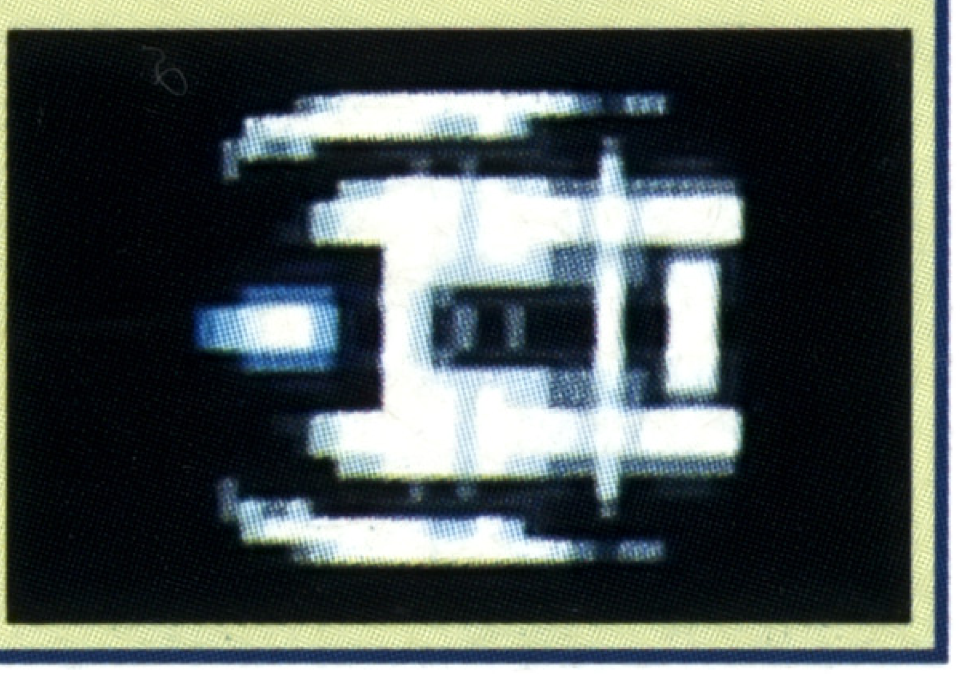
レプルボーン級

POWER
180



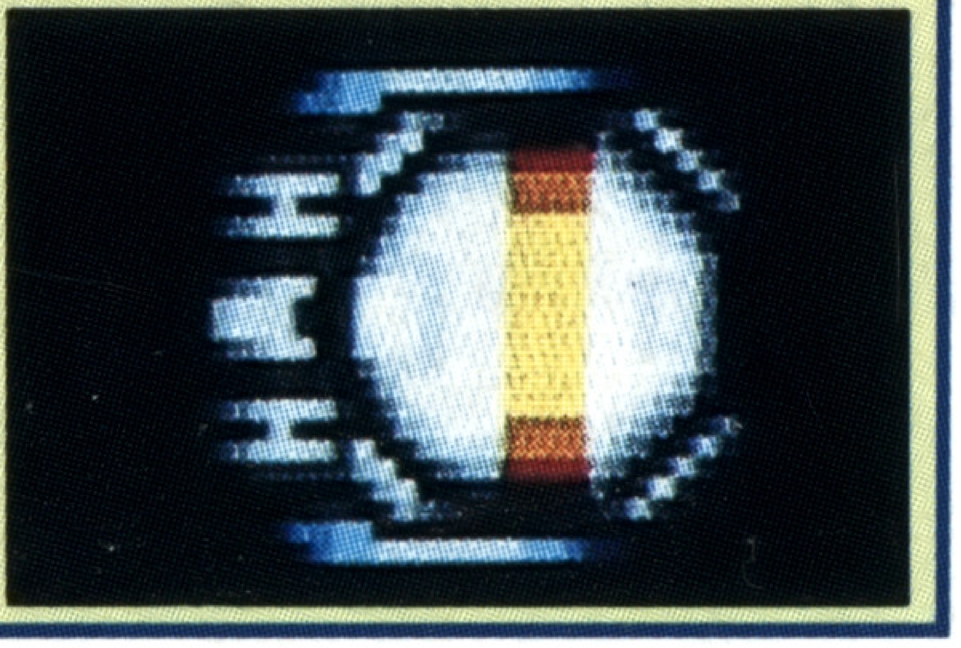
ガイルボーン級

POWER
200



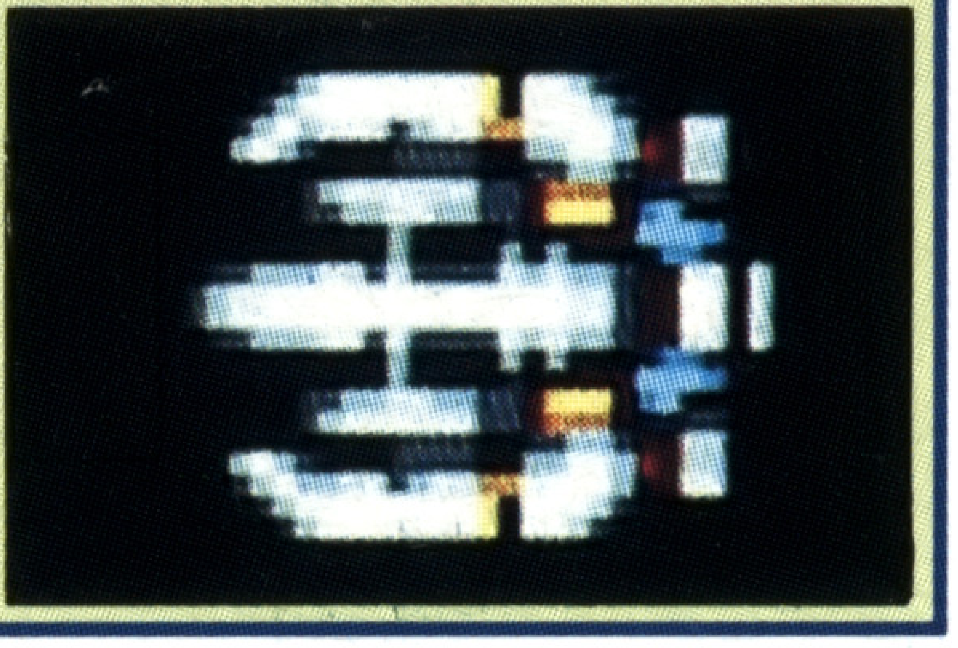
ティラボーン級

POWER
260



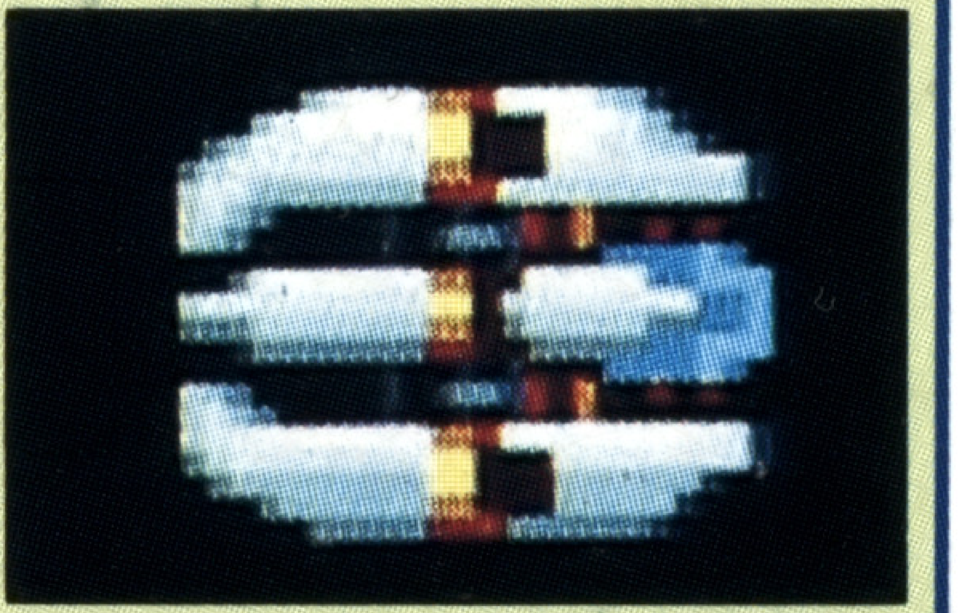
ガリウス級

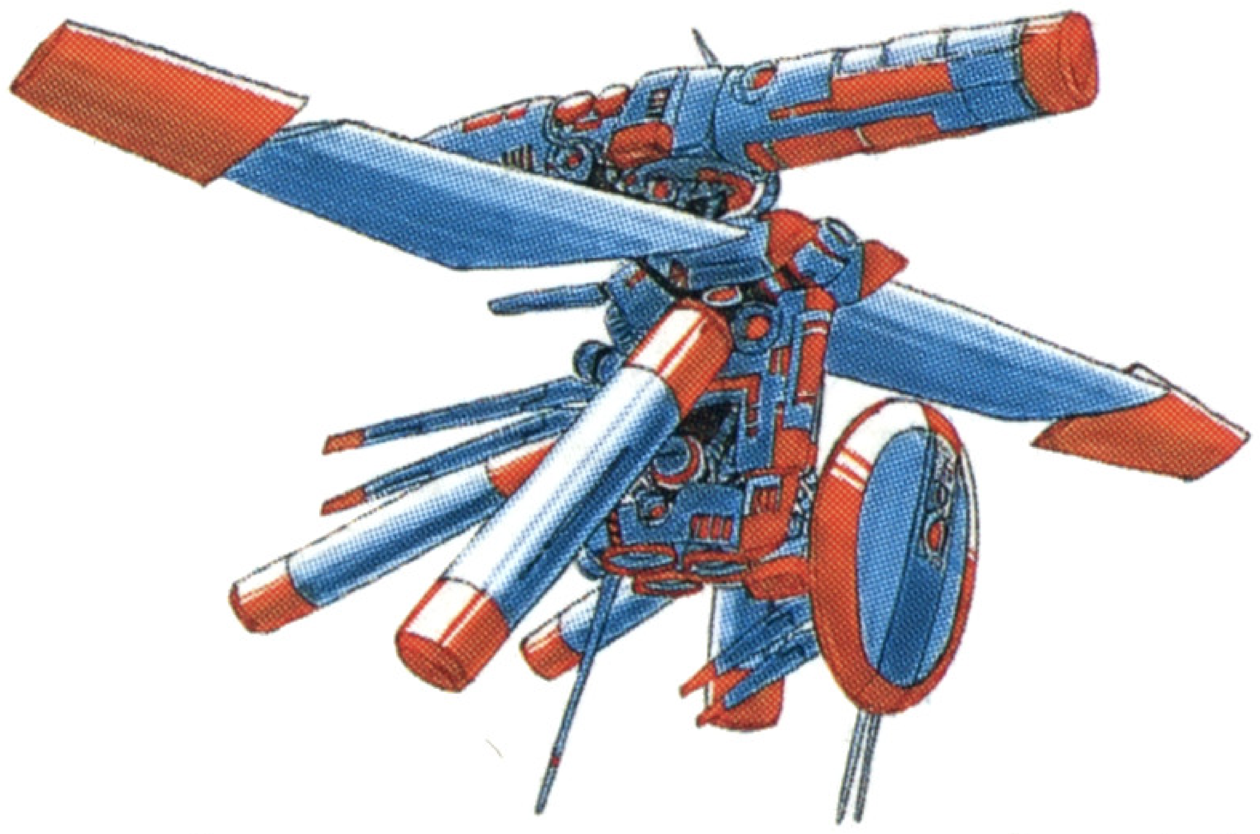
POWER
280



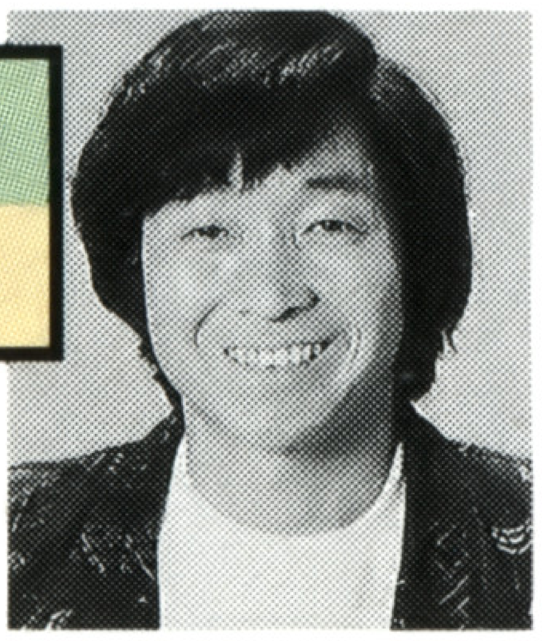
ディガリウス級

POWER
320



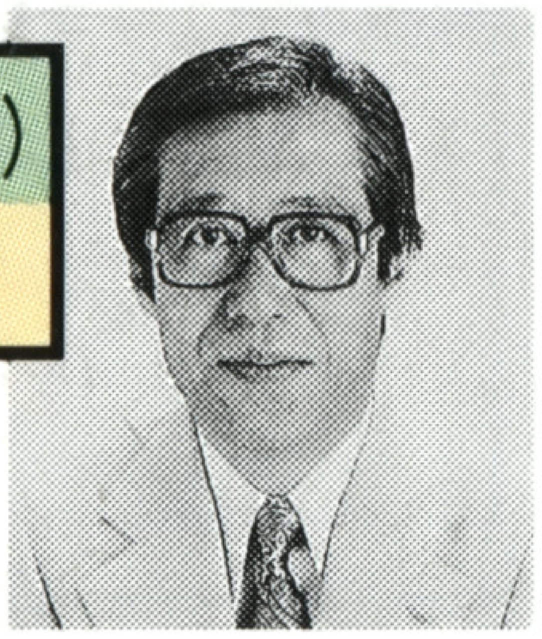


【10】CAST（声の出演）



アルシオン（オーラクルム国王）
古川 登志夫

クリスティナ（秘書官）
江森 浩子



グラフツゥラー（エスパニアン皇帝）
家弓 家正

マーカスト（ラターニア元首）
掛川 裕彦

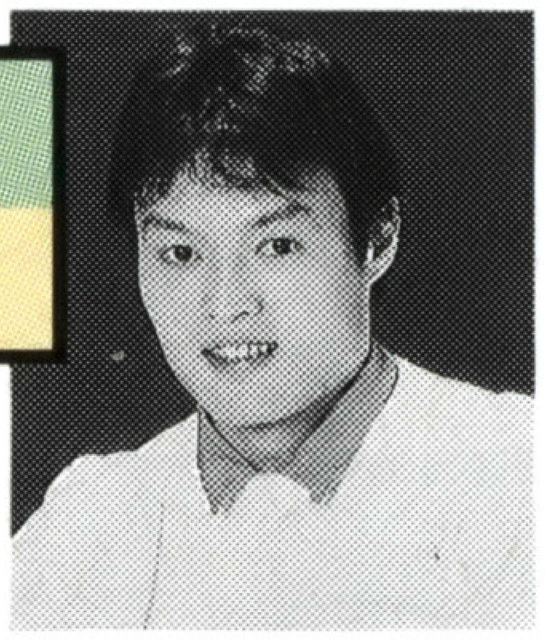
バウマン（第1艦隊司令官）
佐藤 正治

じい（アルシオンの侍従長）
郷里 大輔

ティアラ（トリスティア女性主席）
川浪 葉子

アメジスト（ワルキリュア女帝）
山口 奈々

サンデッカー（イストラムー総司令官）
阪　脩



士官（戦艦内）
佐藤 浩之

ナレーション
寺瀬 めぐみ

MEGA-CDディスク 使用上のご注意

キズつけないで
ディスクにキズをつけないでください。特にケースから出し入れするときは、注意してください。

乱暴に扱わないで
ディスクを曲げたり、センター孔を大きくしないでください。

文字を書いてはダメ
レーベル面に文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。信号読み取り面(レーベル面の反対側の光った面)にキズをつける恐れがあります。

汚れを拭き取るときは
信号読み取り面を汚さないでください。もし汚れた場合は、やわらかい布(レンズクリーニングなどに使うもの)で、中心部から外周部にむかって放射状に軽く拭き取ってください。なおシンナーやベンジンなどは使わないでください。

保管場所に注意して
プレイ後は元のケースに入れ、高温・高湿の場所を避けて保管してください。

ゲームで遊ぶときは
健康のため、ゲームで遊ぶときは1時間ごとに10～20分の休憩をとってください。またテレビ画面からなるべく離れてゲームをしてください。

メガドライブをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。

株式会社 セガ・エンタープライゼス

本　社　〒144 東京都大田区羽田1－2－12 お客様サービスセンター ☎03(3742)7068(直通)
札幌支店　〒062 北海道札幌市豊平区豊平五条3－2－34 ☎011(841)0248
関西支店　〒561 大阪府豊中市豊南町東2－5－3 ☎06(334)5331
博多支店　〒810 福岡県福岡市中央区白金2－5－15 ☎092(522)4715

©1991, 1993 KOGADO STUDIO

ちきゅうにやさしい みどりをまもる

この取扱説明書はエコマーク認定の再生紙を使用しています。

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

672-1297
G-6020

株式会社セガ・エンタープライゼス